Wie einst im Mai

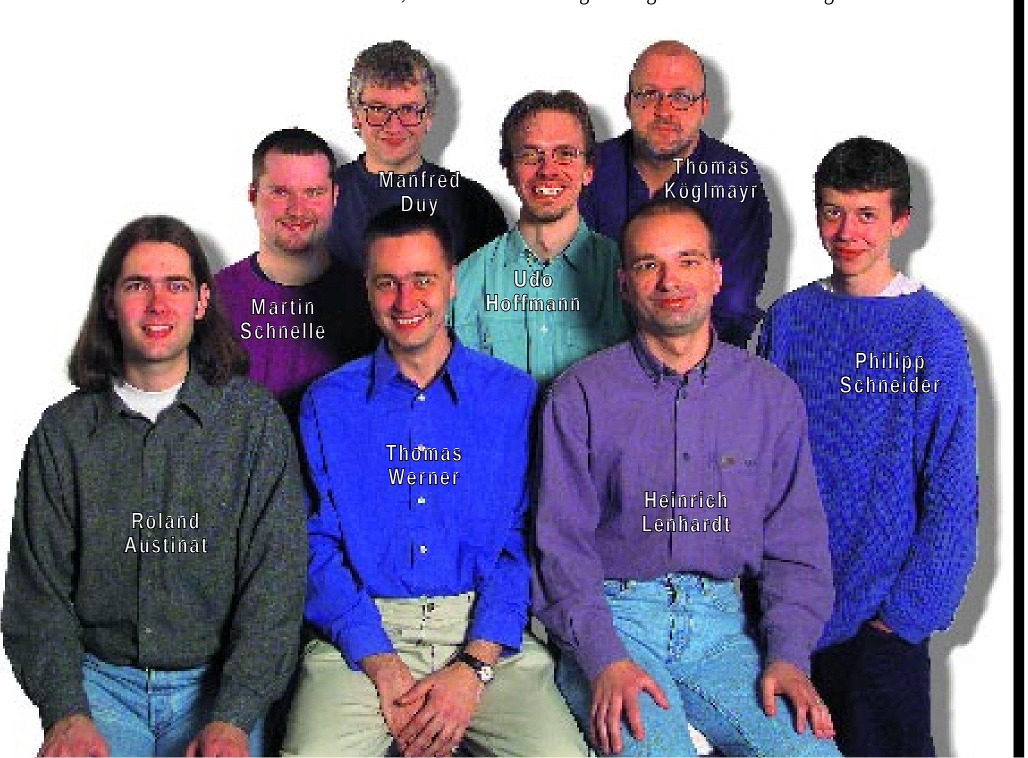
Hallo Frühling: Nicht nur die Zugvögel kehren zurück, um sich ein Nestlein zu bauen. Der Monat Mai löst auch in ehemaligen PC-Player-Redakteuren den unkontrollierbaren Trieb aus, an die Stätte Ihres früheren Wirkens zurückzukehren. Vier Jahre lang währte die Studienpause von **Thomas Werner**, Tester-Urgestein der Jahrgänge 93/94. Thomas machte indes New York und Hamburg unsicher, um seinen Dipl.-Ing. im schönen Fachgebiet »Städteplanung« zu vollenden. Und was macht der Junge, nachdem er endlich etwas Anständiges gelernt hat? Wieder Spiele testen!

Die Rückkehr des Strategiespiel-kundigen Thomas macht unserem Teammitglied **Manfred »Der General« Duy** besonders viel Freude. Der Herrscher über Hexfelder und Einheiten kann Entlastung gut gebrauchen: Nachdem sich Manfred in wichtigen Verlagsdisziplinen wie »Kaffee kochen«, »Schlafbedürfnis unterdrücken« und »Meetings durchstehen« souverän bewährte, wurde er diesen Monat zum stellvertretenden Chefredakteur befördert. Das bedeutet zum einen, daß sich plötzlich sämtliche in der Probezeit befindlichen Mitarbeiter darum reißen, seine Einkaufstüten zu tragen. Zum anderen hat Manfred jetzt mehr Freiraum, um rasant redaktionelle Features anzuleiern.

Wer angesichts unseres neuen Gruppenbilds in der Abteilung »**Was fehlt**« Volker Schütz vermißt, der lese beruhigt weiter. Volker hat es aus akademischen und familiären Gründen in seine nordhessische Heimat verschlagen, wo er aus der Ferne seine bewährten Tests nach Poing funkt.

Ihr
PC Player-Team

PS: Die »wahre Geschichte« über die Testerpause von Thomas Werner bekommen PC-Player-Plus-Käufer zu sehen. Unsere Videoclip-Comedy »Multimedia Leserbriefe« enthüllt, wo sich der Junge die ganze Zeit herumgetrieben hat.





Titelstory

Westwood zeigt Zähne: Mit »Lands of Lore 3« und »Command & Conquer 3 – Tiberian Sun« hat die angesehene Spielewerkstatt aus Las Vegas zwei Neuheiten mit höchstem Knüllerpotential in Arbeit. Frisch gerendert ziert die erste Artwork zu Lands of Lore 3 unser Cover.

INHALT





Was haben Schrumpelgnom Abe und Power-Braut Lara gemeinsam? Sie gehören beide ins Genre der »Action-Adventures«. Historie, Vergleichstest und Previews ab Seite **152**



Werden Sie jetzt schon Fußball-Weltmeister: Wir testen »Frankreich '98«, das offizielle Spiel zum WM-Turnier.

122

Doppeltes Grafik-Flottchen: Was bringt die Kombination von zwei Voodoo-2-Karten für Luxusspieler?

164



»F-15« hebt ab: Ausführlicher Testflug mit dem neuen Programm von Simulations-Guru Andy Hollis.

146

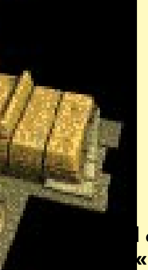




»Starcraft« ist endlich da! Doch wie schlägt sich Blizzards SF-Strategiespiel im Vergleich zur Genre Konkurrenz?

84

Rundum renoviert und 3D-beschleunigt



hstes
ore«-
an

&
«
lebt! Wir haben erste Bilder, ausführliche Infos und ein Interview zu Tiberian Sun auf Lager.

24

Tips & Tricks

News

Previews

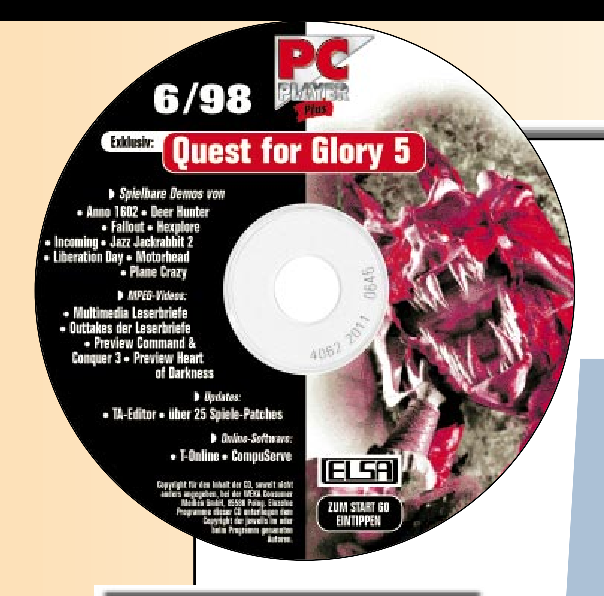
Rubriken

Online

Special

Spiele-Tests

Hardware



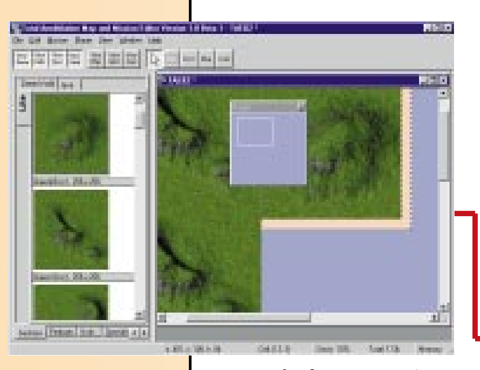
cd-inhalt

SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü per Autostart von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Auf der CD finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egal in welchem Menü Sie sich gerade befinden, ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln.

■ Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com. Natürlich können Sie uns auch per Post erreichen. Die Anschrift: WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: CD-ROM 6/98, Gruberstr. 46a, 85586 Poing



Baugenehmigung von PC Player plus: Mit der Light-Version des Total-Annihilation-Editors können Sie eigene Karten und Missionen zaubern.

Spielbare Demos

Anno 1602	\DEMOS\ANNO1602
Deer Hunter	\DEMOS\DEER HUNTER
Fallout	\DEMOS\FALLOUT
Hexplore	\DEMOS\HEXPLORE
Incoming	\DEMOS\INCOMING
Jazz Jackrabbit 2	\DEMOS\JAZZ2
Liberation Day	\DEMOS\LDAYDEMO
Motorhead	\DEMOS\MOTORHEAD
Plane Crazy	\DEMOS\PLANE
Quest for Glory 5	\DEMOS\QUEST FOR GLORY V

Videos

Multimedia Leserbriefe MPEG	\VIDEOS\MMLB9806.MPG
Outtakes MPEG	\VIDEOS\OUT9806.MPG
Videobericht Comand & Conquer 3	\VIDEOS\WESTWOOD.MPG
Heart of Darkness Trailer	\VIDEOS\HOD_TRAI.MPG
Heart of Darkness Preview	\VIDEOS\HOD_PRE.MPG

Patches, Updates und Missionen

\PATCHES\ALIENTRI\ATUPDGE1.EXE	Patch für PC mit 64 MByte RAM
\PATCHES\BETA\SETUP.EXE	Ultim@te Race Pro Patch für Voodoo 2
\PATCHES\BZPAT101\BZPAT101.EXE	Single- und Mulitplayer-Patch für Battlezone
\PATCHES\D3D101\DKD3D.EXE	Direct3D-Patch für Dungeon Keeper
\PATCHES\DONUT\DONUT.EXE	Bump-Mapping-Demo für Voodoo-2-Karten
\PATCHES\EVOPCH12\EVOPCH12.EXE	Bugfix für Evolution v.1.2
\PATCHES\F1RS107D\F1_D3DV5.EXE	Power F1 Direct3D Patch Version 1.07
\PATCHES\FB98108\FB98108.EXE	Football Pro '98 Update auf Version 1.08
\PATCHES\FROGGER\FROGGER.EXE	MMX- und Multiplayer-Patch für Frogger
\PATCHES\GPATCH3\LEE.EXE	Multiplayer-Patch für Sid Meier's Gettysburg
\PATCHES\H2MP\H2MP.EXE	Hexen 2 Update auf 1.12a
\PATCHES\JETSETUP\JETSETUP.EXE	»Preisrichter«-Patch für Jet-Moto
\PATCHES\LOM202\LOM202.EXE	Lords of Magic Update auf Version 2.02
\PATCHES\LOM202A\LOM202A.EXE	Lords of Magic Update auf Version 2.02a
\PATCHES\N2-3DFX\N2-3DFX.EXE	3Dfx-Patch für Nascar Racing 2 Version Beta
\PATCHES\NTEST\NTEST.EXE	Testprogramm für Monitore
\PATCHES\PATCH1_2\ PATCH1_2.EXE	Dark Reign Update auf Version 1.20
\PATCHES\PG3DV102\ PG3DV102.EXE	Panzer Gerneral 3D Update auf Version 1.02
\PATCHES\RA108GP\PATCH.EXE	Alarmstufe Rot Update auf Version 1.08
\PATCHES\SKIUP\SKIUP.EXE	3Dfx-Update für DSF Ski Racing Version 1.1
\PATCHES\SKIUP12\ SKIUP12.EXE	Front Page Sport Ski Racing Update auf 1.2
\PATCHES\SWING\SWING95.EXE + SETA.EXE	Swing Update auf v1.05 und Kugelset
\PATCHES\TA1X-2B1\ TA1X-2B1.EXE	Total Annihilation Update auf Version 2.1
\PATCHES\TM2SETUP\ TM2SETUP.EXE	Verbesserte Speicherverwaltung für Twisted Metal 2
\PATCHES\VIREN\SETUP.EXE	Der neueste Virenscanner von Icarus
\PATCHES\WORMS2\WORMS2.EXE	Update auf Version 1.2 des engl. Worms 2

Total Annihilation Special

\PATCHES\TA-EDIT	Editor für Total Annihilation

Treiber

\TREIBER	Hier finden Sie die neuesten Treiber für die Elsa Victory Erazor inklusive einem BIOS-Update

Online-Dienste

T-Online (Windows 95)	\ONLINE\T_ONLINE\SETUP.EXE
Compuserve	\ONLINE\CSERVE\CS304_D\SETUP.EXE

Die Vollversion von PC Player Super Plus



F-15 Strike Eagle 3


Im Hauptmenü gelangen Sie mittels Quickstart in die Luft und kümmern sich um böse Gegner.

In diesem Monat haben wir den Quasi-Vorgänger aller neuen »F-15«-Flugsimulationen auf die Vollversions-CD gebrannt. Käufer der »Super Plus«-Ausgabe erhalten die Gelegenheit, mit dem dritten Teil von Microproses »F-15 Strike Eagle«-Serie spannende Luftkämpfe zu erleben.

Für dieses Stück PC-Fliegergeschichte zeichnet Chefdesigner und Produzent Andy Hollis verantwortlich (»Gunship«, »Longbow«). »F-15 Strike Eagle 3« können Sie dank der einstellbaren Schwierigkeitsgrade als realitätsnahe Simulation oder actionlastig spielen. Die PC Player Super Plus beiliegende CD-Version spart Festplattenplatz und wartet mit einem hübschen Renderintro sowie einer kleinen Abhandlung zur F-15 auf. Haben Sie ein Modem oder eine serielle Verbindung, können Sie auch zu zweit in einer Maschine als Pilot und Waffenoffizier oder mit zwei seperaten Fliegern mit- und gegeneinander antreten.

Wer es gar nicht abwarten kann, startet im Hauptmenü mit »Quick Mission« in einen Trainingseinsatz, bei dem Waffen und Treibstoff immer wieder aufgefüllt werden können. Alle anderen entwerfen im »Roster« einen Piloten und suchen sich eins der drei Krisengebiete Korea, Panama und Irak aus. Dort warten zufallsgenerierte Missionen oder eine Kampagne. So führen Sie Luft- und Bodenangriffe durch, benutzen das Radar zur Ortung der Ziele und ärgern mit Bomben und Raketen die gegnerischen Militärs. Diese wiederum schicken Ihnen Jäger und SAMs auf den Hals. **(mash)**

Nur Fliegen ist schöner: Mit der F-15 Strike Eagle über den Wolken.

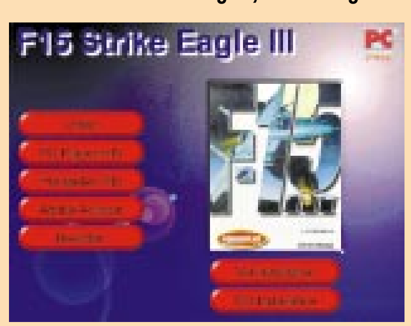
Erste Hilfe

Auf der Vollversions-CD von PC Player Super Plus finden Sie ein kleines Video, das Ihnen beim Erststart mit der F-15 von Microprose hilft. PC-Player-Luftwaffe Martin »Sim« Schnelle erklärt, wie die Tücken der Installation überwunden werden und PC-Piloten

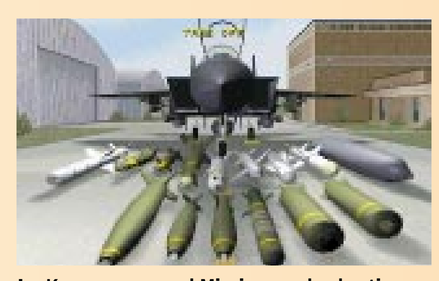
Starthilfe & Erste Schritte

Sie benötigen einen PC, der mindestens mit 4 MByte RAM und einem 386er-Prozessor mit 33 MHz ausgestattet ist. »F-15 Strike Eagle 3« läuft sowohl unter DOS ab Version 5.0 als auch Windows 95. Wichtig ist allerdings, daß Sie gut 600 000 Bytes freien Hauptspeicher haben. Bei Problemen finden Sie in unserer Read-me-Datei Hilfestellungen, wie Sie genügend Speicher freibekommen. Außer der Installtaion vom Menü aus, können Sie von der CD per Mausklick oder DOS-Kommando die Datei »Install« aufrufen, die fragt, auf welches Laufwerk das Programm installiert werden soll. Danach geben Sie an, ob ein Teil der Spieldateien auf die Festplatte kopiert werden sollen. Geben Sie hier ruhig Y für »Yes« an, der insgesamt benötigte Plattenplatz beträgt gerade mal drei Megabyte. Danach wird die Soundkarte ausgewählt, die Einstellungen wie IRQ und DMA entnehmen Sie der Windows-Systemsteuerung mit »Eigenschaften für Soundkarte« oder der Datei Autoexec.bat.

Sie starten das Spiel aus dem Ordner Laufwerk:\MPS\F15CD (falls Sie den Pfad beim Kopieren nicht geändert haben) durch Anklicken von »F-15.EXE« oder indem Sie im DOS-Prompt diese Datei mittels Tastaturkommando aufrufen.



Installieren leichtgemacht dank Hilfe-Video.


Im Kampagnen- und Missionsmodus bestimmen Sie Ihre Bewaffnung selbst. Die Strike Eagle kann eine ganze Menge Feuerwerk mit sich herumschleppen.

die wichtigsten Kontrollen

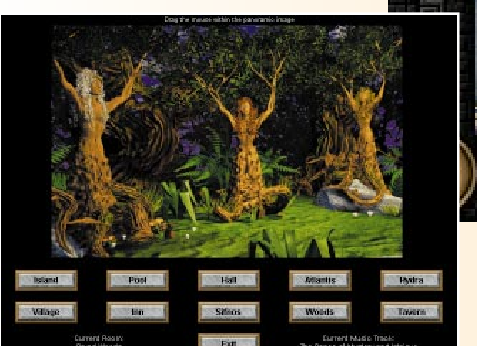
Cursortasten	Steuerung
‘	Schub
Return	MG
Leertaste	Raketen
Rücktaste	Ziel markieren
L	Ziel aufschalten
P	Autopilot

Exklusiv: Quest for Glory 5: Dragon Fire

Frischer Wind für die Veteranenserie: Der jüngste Sproß der »Quest for Glory«-Reihe verläßt die altbackenen zweidimensionalen Gefilde und plaziert die Helden in einer munter zoomenden Inselwelt.

Action-Adventures sind in. Mixt man dieses Genre mit einem Schuß Rollenspiel, kommt dabei »Quest for Glory« heraus. Einen exklusiven Einblick in den fünften Teil von Sierras ruhmreicher Serie, Untertitel »Dragon Fire«, finden Sie diesen Monat auf unserer Plus-CD.

Im Märchenland hat sich einiges getan: Das Inselreich Silmaria präsentiert sich erstmalig in schmucker 3D-Grafik. Ähnlich wie bei vielen Genre-Kollegen schaltet die Kameraperspektive artig hin und her, marschiert die Heldin oder der Held tiefer in ein Bild hinein, zoomt dieses pflichtbewußt mit.



Diese Gebiete dürfen Sie zwar noch nicht betreten, doch in einer Rundumsicht können Sie schon einmal hineinspähen.

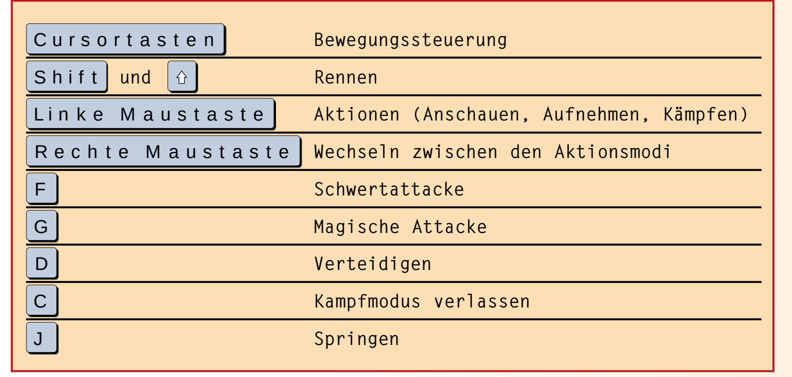
Zu Anfang der Demo suchen Sie sich einen der streitbaren Recken aus und verteilen noch ein paar Punkte auf eine Spezialfähigkeit. Anschließend finden Sie sich auf Silmaria wieder. Dort wurde der gute König heimtückisch ermordet, und nur Sie können herausfinden, wer dafür verantwortlich ist. Das Durchspielen klappt natürlich nur mit der für Herbst geplanten Vollversion, aber Sie können in der Demo die umfassende Spielwelt schon einmal unter die Lupe nehmen. Herumliegende Gegenstände sollten aufgesammelt, herumstehende Gegner im Zweikampf besiegt werden. Unsere Kurzreferenz und die Readme-Datei auf der CD-ROM helfen Ihnen dabei, diese und andere Aktionen durchzuführen.

Bleiben Sie lang genug am Leben, erfreut ein stimmungsvoller Tag- und Nachtwechsel Ihre Augen. Die schicke Grafik soll im fertigen Spiel (Erscheinungstermin: September '98) von 8-Bit- in 16-Bit-Farben hochgerechnet werden. Den Orchester-Soundtrack, der in der Demo ertönt, gibt es auf Sierras Homepage (http://www.sierra.com) übrigens schon als Audio-CD zu kaufen.

Im fertigen Spiel werden Sie auf sechs Unterkapitel losgelassen und müssen sich in den »Rites of Rulership« bewähren. Bis zu acht Spieler sollen in einem Mehrspielermodus gleichzeitig auf Mördersuche gehen können. **(ra)**

Im Standbild sieht's nur halb so schön aus: Die farbenfrohe Umgebung scrollt und zoomt munter umher.

tastatur-kommandos



Cursortasten	Bewegungssteuerung
Shift und ⇧	Rennen
Linke Maustaste	Aktionen (Anschauen, Aufnehmen, Kämpfen)
Rechte Maustaste	Wechseln zwischen den Aktionsmodi
F	Schwertattacke
G	Magische Attacke
D	Verteidigen
C	Kampfmodus verlassen
J	Springen

technik

Genre: Action-Adventure/Rollenspiel-Mix
Hersteller: Sierra
Festplattenbedarf: 110 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\QUEST FOR GLORY V

Bevor Sie loslegen können, müssen Sie Ihren Abenteurer auswählen und mit ein paar individuellen Geschicken ausrüsten.

Spielbare Demo

Anno 1602



Auf diesem lauschigen Eiland haben sich bereits ein paar Eingeborene angesiedelt.

Landesfürsten gesucht: In dieser entzückenden Wirtschaftssimulation von Sunflowers haben Sie gleich mehrere Aufgaben, die es in Echtzeit zu erfüllen gilt. Zunächst suchen Sie sich mit Ihrem Schiff eine geeignete Insel, die Anbaumöglichkeiten für Ihre Felderwirtschaft sowie idealerweise auch über einen Berg verfügt. Dabei ist Eile geboten, denn die drei Computergegner sind ebenfalls auf der Suche nach einem idyllischen Eiland. Nach der Errichtung eines Kontors verfrachten Sie die Waren vom Schiff in den Hafen und bauen eine Siedlung mit mindestens 100 Kolonialisten auf. Damit dies auch geschieht, errichten Sie Wohnblocks, bestellen Felder und setzen Gebäude vom Marktplatz bis hin zur Kirche in die Gegend.
Die hierfür nötigen Materialien werden von Ihren Steinbrüchen und Forsthäusern erwirtschaftet, die benötigten Werkzeuge kaufen Sie am besten bei fliegenden Händlern ein. Aber erst nachdem der erste Siedler den Status eines Bürgers bekommt, haben Sie Ihr Spielziel erreicht.

technik



Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Sunflowers
Festplattenbedarf: -
Verzeichnis: \DEMOS\ANNO1602

Motorhead

Mit diesem Flitzer, der stark an eine Chrysler Viper erinnert, können Sie durch das nächtliche Minnesota jagen.

Wie sich der Rennsport in wenigen Jahren ausnehmen wird, können Sie auf einer Proberunde durch das düstere Minnesota des nächsten Jahrhunderts feststellen. Ihr handliches Fahrzeuge bewegt sich in dieser Demo zwar noch ohne 3D-Kartenunterstützung fort, aber die Vollversion von Motorhead reizt Hardware-Beschleuniger aus. Wirklich nett sind die Lichteffekte durch an der Strecke postierte Laternen. Das Fahrgefühl ist sehr Arcade-lastig: Die extrem flachen Rennwagen der Motorhead-Welt liegen sehr gut auf der Straße und vermitteln auch Anfängern das Gefühl, daß in ihnen ein zweiter Schumi steckt. Leider fahren in dieser Demo keine Gegner mit.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Festplattenbedarf: ca. 40 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\MOTORHEAD

Liberation Day

Strategen an die Front: Die vorliegende Demo des rundenbasierten Strategiespiels von Interactive Magic bietet eine komplette Mini-Kampagne. Eine in sieben isometrische Sektoren unterteilte Insel gilt es hier vom Feind zu befreien. Zu diesem Zweck bestücken Sie Ihr Heimatland mit Fabriken, Verteidigungsanlagen, Mauern, Kasernen und Werften, um dort eine Armee zu produzieren. Die wird dann in angrenzende Gebiete geschickt, um die gegnerischen Truppen zu stellen und ihre Basen zu übernehmen.
Im Rundentakt scheuchen Sie allerlei futuristisches Kriegsgerät vom schmalbrüstigen Söldner bis hin zum mächtigen Belagerungspanzer über die Karte und nehmen den Feind noch im selben Zug unter Beschuß. Bei Bedarf werden Verstärkungen jederzeit innerhalb der Invasion dazu gekauft. Verprassen Sie aber nicht gleich die ganze Kohle, denn schließlich bedürfen auch Ihre Basen des Schutzes. Der Computergegner agiert nämlich äußerst ungehalten auf Ihre Übergriffe und versucht seinerseits, Ihre Fabriken zu übernehmen.



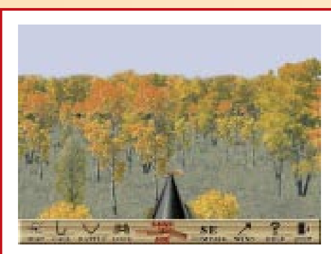
Auf jeder noch so kleinen Insel ist Platz für eine Mission von Liberation Day.

technik

Genre: Strategie
Hersteller: Interactive Magic
Festplattenbedarf: ca. 40 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\LDAYDEMO

Noch mehr Demos...

Deer Hunter



Keine Angst vor Tierschützern braucht man mit der Demo von Deer Hunter zu haben. Nehmen Sie die Flinte in die Hand, packen Sie Lockpfeife und Rassler ein, und schon geht es ab ins Revier. Wenn Sie an einer Stelle Wild-Indizien gefunden haben, benutzen Sie am besten zweimal hintereinander die Pfeife und einmal den Rassler. Nach einem gepflegten Fangschuß können Sie sich die Bambi-Trophäe dann an die Wand hängen.

technik

Genre: Simulation
Hersteller: GT Interactive
Festplattenbedarf: ca. 10 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\DEER HUNTER

Fallout

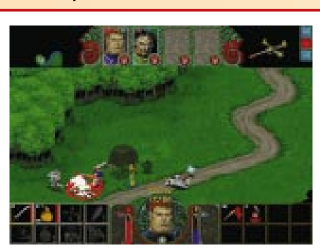


Gute Rollenspiele müssen nicht in einer Fantasiewelt angesiedelt sein. Diese Aussage kann nun von jedem Zweifler überprüft werden. Die USA sind nach einer Atombombe zwar gehörig verstrahlt, bieten aber immer noch fast unbegrenzte Möglichkeiten. Als einsamer Held erreichen Sie die kleine Stadt Scrapheap und geraten sofort in einem erbittert geführten Bandenkrieg. Wie gut, daß Sie diese handliche Maschinenpistole dabeihaben ...

technik

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay
Festplattenbedarf: ca. 25 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\FALLOUT

Hexplore

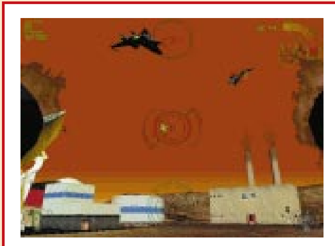


McBride, ein tapferer Recke des Mittelalters, braucht in diesem entfernt an Gauntlet erinnernden Abenteuer Ihre Unterstützung. Die sabbernden Horden des Zauberer Garkham haben die Armee des Lehnsherrn vernichtend geschlagen und bedrohen nun das Dorf Zarko. Es warten zwar schon einige Gesinnungsgenossen auf ihn, bewegen kann er sich allerdings nicht von alleine. Die schicke Verquickung aus Action- und Rollenspiel bietet Interaktion mit den Dorfbewohnern und vier grundverschiedene Charakterklassen.

technik

Genre: Action
Hersteller: Infogrames
Festplattenbedarf: ca. 20 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\HEXPLORE

Incoming

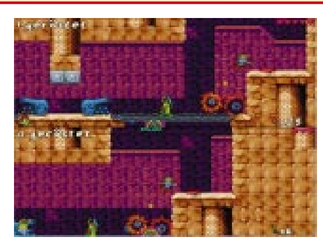


Böse Aliens greifen wieder einmal die Erde an und lassen sich nur mit militärischer Gewalt zum Rückzug bewegen. Zunächst schwingen Sie sich in dieser Demo in einen Geschützturm und feuern auf eintreffende Angriffswellen. Danach geht es weiter in einem Kampfhubschrauber, von dem aus Sie einen besseren Überblick über das Gelände haben. 3D-Kartenbesitzer dürfen frohlocken, denn diese Actionorgie geizt nicht mit grafischen Effekten und hübschen Explosionen.

technik

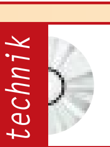
Genre: Action
Hersteller: Rage
Festplattenbedarf: ca. 15 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\INCOMING

Jazz Jackrabbit 2



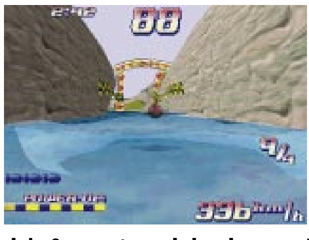
Er ist wieder da: grün, schnell und mit langen Ohren. Gemeint ist der flitzende Hase Jazz Jackrabbit. In der Demo des zweiten Teils braucht sich Jack nicht alleine durch die Level zu schlagen. Ihm zur Seite steht sein treuer Kumpel Spaz, bei dem es sich trotz des Namens nicht um einen Vogel, sondern auch um ein Karnickel handelt. In dieser Demo können Sie ein Level mit Jazz oder Spaz bewältigen, indem Sie über Hindernisse springen oder böse Schildkröten mit dem Wummer erledigen.

technik



Genre: Jump-and-run
Hersteller: Project 2
Festplattenbedarf: ca. 40 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\JAZZ2

Plane Crazy



Der Name ist Programm. Wer mit einem Propellerflugzeug durch die halsbrecherischen Schluchten des Demo-Canyons »Monument Rush« düst, muß wirklich ganz schön einen an der Waffel haben. Doch lassen sich Computerspieler ja vom Wort »Gefahr« nicht beeindrucken. Ihr kleines, dickes Flugzeug verlangt eine sensible Führung. Beachten Sie, daß Ihre Geschwindigkeit steigt, wenn Sie niedriger fliegen. Zur Übung ist es daher besser, die Lage erst mal von hoch oben zu beäugen.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Europress/Ubi Soft
Festplattenbedarf: ca. 50 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\PLANE

PC-Player-Datenbank

Da sich die Wertungssysteme mit Sternchen (alt) und Punkten (seit Ausgabe 1/98) nur schwer vereinbaren lassen, haben wir den Datenplayer zweigeteilt. Mit einem Klick auf den Button »Datenplayer« erscheint ein Menü, in dem Sie auswählen können, ob Sie Spiele aus 1997 oder dem 98er-Jahrgang nachschlagen wollen. Die 97er-Spiele sind mit 1 – 5 Sternchen gewertet, ab 98 geht es mit dem bewährten Punktesystem (1 – 100) weiter.
Die Bedienung des Datenplayers ist einfach: Tragen Sie nur den gesuchten Spieletitel in das Eingabefenster unter der Liste ein, und schon ist der zugehörige Datensatz markiert.



Command & Conquer 3

Bei einem Besuch bei Westwood konnte unser Amerika-Korrespondent Markus Kirchel erste Eindrücke von »Comand & Conquer 3 - Tiberium Sun« gewinnen. Er führte bei seinem Besuch in Las Vegas nicht nur ein Interview mit einem der Programmierer, sondern filmte auch einige Szenen direkt vom Monitor ab. Wenn Sie wissen wollen, wie hoch die Meßlatte bei Echtzeit-Strategien demnächst gelegt wird, dann lassen Sie sich dieses Video nicht entgehen.





Video-Souvenir vom Westwood-Besuch: Programmierer-Interview und erste Tiberian-Sun-Spielszenen.

Heart of Darkness

Nach all den Jahren nähert sich »Heart of Darkness« endlich der Vollendung. Ob sich der Aufwand in grafischer Hinsicht gelohnt hat, können Sie jetzt schon beurteilen. In unserem Preview-Video bekommen Sie viele Spielszenen und Zwischenanimationen zu sehen.



Exklusive Bilder von Heart of Darkness zeigt unser Preview-Video.

Video-Clips

Sämtliche Videos auf dieser CD liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbildmodus gut aussehen. Die Videos starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los. Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95b normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95a benutzen, finden Sie einen ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ACTMOVIE. Auch für alle Benutzer von Windows 3.x haben wir einen MPEG-Player auf die CD gepackt. Sie können diesen entweder von der CD-Oberfläche aus installieren oder direkt aus dem Verzeichnis \UTIL\VMPEG.

Multimedia-Leserbriefe

Spieletester Thomas Wener ist wieder im PC-Player-Team. Doch wo hat er die letzten vier Jahre gesteckt? Außerdem in unserem bunten Videoreigen: das neueste Voodoo-Modell, Werbung für Windows 98 und die Groupie-Nöte des Udo H.









start

Was Ihr wollt

Ein aus Film und Fernsehen bekanntes Phänomen droht nun auch auf den Computerspielemarkt überzuschwappen: Zu vielen Produkten erscheint – je nach Verkaufszahlen – eine mehr oder minder große Anzahl von Merchandising-Artikeln. »Lara Croft«-Duschgel und »Command&Conquer«-Jacken sind ein Vorgeschmack auf zukünftige Auswüchse der Rendite-Optimierung bei teuren Spieleentwicklungen.

Aus der Filmindustrie ist bekannt, daß einige Projekte mittlerweile weitaus mehr Geld aus vergebenen Lizenzen machen als durch Kinokarten und Videoverleih. Sir Alec Guiness tat damals sehr gut daran, sich an den »Star Wars«-Tantiemen beteiligen zu lassen. So sind seit 20 Jahren Spielzeug-AT-ATs und Figuren aller Haupt- und Nebendarsteller samt Komparsen Dauerbrenner in den Geschäften – nicht zu vergessen die größtenteils sehr guten PC-Spiele. Zum Teil werden extreme Preise für begehrte Sammlerstücke verlangt. Wenn etwa eine Star-Trek-Tasse 35 Mark oder die gußeiserne Replik eines Sturmgewehrs aus »Aliens« gar 6000 Mark kosten sollen, frage ich mich, wo die Höchstmarke ist. Vielleicht können Sie bald »Titanic«-Bausätze im Maßstab 1:10 mit Sinkgarantie erwerben, Hochzeitsreisen inklusive Besichtigung des Wracks sind ja heute schon möglich.

Vermutlich ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis zu jedem Nr.-1-Spiel auch die passenden Frühstücksflocken-Geschmacksrichtungen und Uhrenkollektionen gereicht werden. Fußballvereine lassen sich schon lange nicht mehr durch Eintrittsgelder allein finanzieren und fördern Werbeeinnahmen und Fanartikel-Verkauf. Warum soll sich also die Spieleindustrie auf Verkaufseinnahmen beschränken, um ihre Big-Budget-Großproduktionen zu finanzieren?

Solchen Trends vorauseilend offeriere ich ganz nebenbei und in eigener Sache das »Auto zum Redakteur«. Schweren Herzens trenne ich mich von meinem guten alten Schnelle-Mobil. Interesse an einem knallroten VW Polo, Bj. 10/88 mit 85t' KM, 33 KW, Fancy-Sonderausstattung, Sportlenkrad und Kassettenradio? Ernstgemeinte Angebote bitte an mschnelle@wekanet.de.

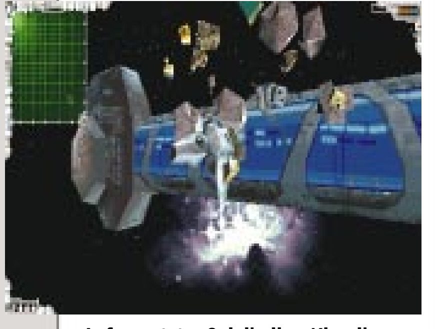
Ihr Martin Schnelle

Martin Schnelle

Last Minute

■ Jane's Combat Simulations kündigt mit »Jane's Fighter Legends« einen Titel an, in dem Sie im Zweiten Weltkrieg eine gute, alte Propellermaschine besteigen werden.

■ Activision verpaßt nach »Battlezone« einem weiteren Arcade-Programm aus den frühen 80er eine 3D-Dusche: »Asteroids 3D« wird ebenfalls an die heutigen Ansprüche angepaßt.



Aufgemotzter Spielhallen-Klassiker: Asteroids 3D

■ Gerüchten zufolge arbeitet LucasArts an einem Nachfolger zu »Outlaws«. Eine offizielle Bestätigung liegt noch nicht vor.

SONNENAUFGANG

Hab' Tiberium-Sonne im Herzen: Mit einer brandneuen Grafik-Engine und vielen spielerischen Kniffen geht die nächste Generation von »Command & Conquer« an den Start. Westwood zeigte uns den dritten Teil der erfolgreichsten Echtzeit-Strategieserie ... oder ist es erst der zweite?

Bitte mitzählen: Der erste Teil war »Command & Conquer«. Der zweite Teil hieß »Alarmstufe Rot – Red Alert«, oder? Somit wäre »Tiberian Sun« der dritte Teil der erfolgreichsten Echtzeit-Strategiespielserie der Computergeschichte. Aber warum nennt Westwood ihn dann »Command & Conquer 2«? Die Antwort ist simpel. In USA bezeichnete man Red Alert – das vor den Geschehnissen in Command & Conquer angesiedelte Prequel – nicht als Teil 2; in Deutschland hingegen schon. Um dem konfusen Nummernsalat aus dem Weg zu gehen, entschloß man sich zu einer ebenso einfachen wie eleganten Lösung: Die Zahlen verschwinden gänzlich, das neue Werk heißt nun schlicht »Command & Conquer – Tiberian Sun«. Zumindest in Amerika ist das so beschlossene Sache.

In Hamburg brütet die lokale Virgin-Niederlassung noch über dem endgültigen Namen für die deutsche Version. Egal, wie das Spiel am Ende heißt: Die Chancen stehen gut, daß Tiberian Sun sich nahtlos an den Erfolg der Vorgänger anschließen wird. Chefdesigner Erik Yeo – übrigens einer der wenigen Vertreter seines Berufsstandes, der auch noch selber programmiert – strotzt nur so vor Ideenreichtum. In so ziemlich alle Aspekte des Spiels implementierte er logische und spielspaßfördernde Verbesserungen. Tiberian Sun ist eine echte Fortsetzung und alles andere als ein Produkt aus der Recycling-Tonne.

Die Hovertanks auf Seiten der GDI sind beispielsweise mit schweren Raketenwerfern bewaffnet.

Diese Bauten sorgen für die Kommunikation der einzelnen GDI-Einheiten.

Die Saga geht weiter

Seit dem dramatischen Finale in Command & Conquer sind mehr als 20 Jahre vergangen. Die GDI ging, so will es die Story, als Sieger aus dem Krieg gegen die Brotherhood of NOD hervor. Tiberium, der wichtigste Rohstoff, hat sich wie ein wild wuchernder Pilz über alle bewohnbaren Klimazonen ausgebreitet. Die schädlichen Effekte sind nicht zu übersehen: Wer der unberechenbaren Substanz zu lange ausgesetzt ist, trägt Langzeitschäden davon und wird zum Mutanten. Die GDI evakuierte daher die Bevölkerung in arktische Gebiete, um der drohenden Verseuchung durch Tiberium zu entgehen.

Die Anhänger der Brotherhood of NOD wählten eine andere Alternative und leben nun hauptsächlich unter der Planetenoberfläche. Die Rebellentruppe hat den Verlust ihres charismatischen Anführers Kane nie richtig verkraftet und operiert fast nur noch in Form unorganisierter Splittergruppen, in denen jeder ein Häuptling und keiner ein Indianer sein will. Das ändert sich schlagartig, als Kane – mitsamt seinem Sohn Slavek (dieser Name kann sich bis zur Veröffentlichung noch ändern) – plötzlich wieder auftaucht. Kane macht sich gleich an die Arbeit und entwickelt eine neue Sammelmethode, mit deren Hilfe das Tiberium wieder nutzbar wird. Diese neue Entwicklung gibt der Brotherhood of NOD den nötigen Motivationsschub, um den Kampf gegen die GDI wieder aufzunehmen. Alle NOD-Nationen stehen wie ein Mann hinter Kane und folgen ihm bedin-


Erik Yeo ist Projektleiter für C&C 3 - Tiberian Sun.



Mittels dreidimensionalem Terrain gibt es nun auch bei Command & Conquer Höhenabstufungen. Die Farbtiefe der Darstellung wurde auf 16 Bit erhöht.

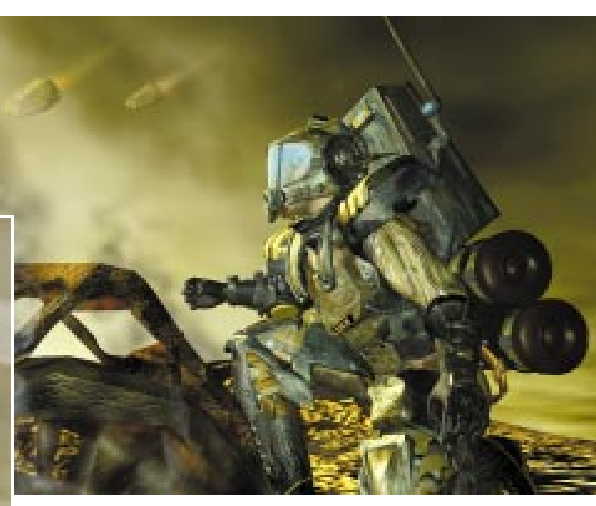
gungslos. Der hat allerdings andere Pläne und will seinen Sohn als neuen Anführer sehen.
Neben diesen beiden Kontrahenten spielen noch drei weitere Fraktionen eine entscheidende Rolle. Die »Forgotten«, sind die mutierten Opfer eines fehlgeschlagenen Tiberium-Experiments, welches das Ziel hatte, den perfekten Soldaten zu züchten. Klar, daß diese Burschen etwas grantig sind. Doch mit dem rechten Fingerspitzengefühl und etwas diplomatischem Geschick können Sie die Forgotten vielleicht für Ihre Seite gewinnen. Die zweite Gruppe ist noch geheim. Es ist aber davon auszugehen, daß es sich dabei um die Außerirdischen handelt, die für die Tiberiumvorkommen auf der Erde verantwortlich sind. Über diese Aliens werden Sie im Laufe des Spiels alles erfahren. Soviel sei gesagt: Die schädlichen Folgen des Tiberiums, wie die Veränderung des Klimas und der Biosphäre, sind kein Zufall. Doch damit nicht genug: Die Zivilbevölkerung hat aus der Vergangenheit gelernt und läßt sich nicht mehr ohne Gegenwehr massakrieren. Praktisch alle Bewohner sind schwer bewaffnet und verfolgen ihre eigenen Ziele. Wer diesen Plänen am nächsten kommt, darf mit ihrer Unterstützung rechnen.

Tiberium: Risiken und Nebenwirkungen

Der unverzichtbare Rohstoff Tiberium ist nach wie vor der wahre Grund für die ganzen Streitereien. Doch so langsam muß man sich fragen, ob die Ressource Segen oder Plage ist. Die Erde wird nach wie vor mit Meteoriten zugehagelt, die sogar bisher unbekannte Tiberiumformen mit sich bringen. Das neue Material ist zwar wesentlich effektiver, aber dafür auch instabil und somit weitaus gefährlicher. Ganze Tiberiumfelder können – selbst ohne äußeren Einfluß – unvermittelt explodieren. Hierdurch werden Kristalle freigesetzt, die wiederum neue Felder bilden. GDI und NOD arbeiten fieberhaft an einer Methode, um die Gefahren der Substanz zu neutralisieren. Im Intro von Command & Conquer war zu sehen, wie Tiberium auf die Erde kam. In Tiberian Sun erfahren wir die ganze Wahrheit über dessen Herkunft.

Aufbau der neuen Missionen

Alle Missionen beginnen mit einem Transportschiff und einer limitierten Anzahl von Einheiten, die Sie selber wählen. Mit diesem Feature können Sie gleich zu Beginn einer Mission Ihre bevorzugte generelle Marschroute festlegen. Aggressive Spieler würden sicher zwei oder drei Angriffseinheiten wählen und sofort attackieren, während Taktiker sich für Konstruktionseinheiten entscheiden könnten, um zuerst eine schlagkräftige Basis zu etablieren.
Alles in allem stehen rund 50 Missionen bereit, die jedoch nicht alle absolviert werden müssen. Der nicht-lineare Spielablauf erlaubt Ihnen, das Missionsziel direkt anzugehen. Alternativ können Sie durch eine Anzahl kleinerer Aufträge Ihre Aufgabe in mehreren Schritten erfüllen. Wenn Sie beispielsweise zuerst die Nachschubdepots des Gegners zerstören, haben Sie es später mit einer dadurch nicht unwesentlich geschwächten Streitmacht zu tun.
Aufgrund der diversen Neuerungen hat sich die Struktur der Missionen gegenüber dem Vorgänger deutlich verändert. Die geographischen Gegebenheiten erlauben keine großräumig angelegten Basen mehr, der bebaubare Platz ist limitiert. GDI-Mitglieder sollten bei der Plazierung ihrer Gebäude besonders vorsichtig sein, da die unterirdisch operierenden NOD-Fahrzeuge sich problemlos durch weiches Erdreich wühlen und Ingenieure und Truppen unmittelbar neben wichtigen Fabriken absetzen können. Bauen Sie daher auf steinigen Flächen, und lassen Sie die möglichen Auftauchpunkte von Ihren Truppen bewachen. Der subterrane Flammenpanzer ist eine besonders gefährliche Waffe. Wenn diese NOD-Einheit plötzlich auftaucht und frei zum Zuge kommt, dürfen Sie sich auf das baldige Erscheinen des »Game Over«-Screens vorbereiten. Bauen Sie daher genug Radartürme, um diese Maulwürfe rechtzeitig zu orten. Sie werden zwar nicht erfahren, welches NOD-Ungetüm im Untergrund agiert, aber Sie wissen zumindest, daß eine Einheit unterwegs ist und können entsprechende Gegenmaßnahmen treffen.
Die neuen Fraktionen beeinflussen ebenfalls den Ablauf verschiedener Missionen. Während des Spiels haben Sie mehrfach die Möglichkeit, sich die Sympathien dieser Gruppen zu sichern, indem Sie beispielsweise deren Anführer befreien oder ähnliche Aufgaben dieser Art annehmen. Wie immer ist das Kriegstheater in verschiedenen Ländern angesiedelt. Dieser Umstand spielt eine entscheidende Rolle, da die Zivilisten in NOD-loyalen Ländern niemals GDI unterstützen werden und umgekehrt. Diverse Schlachten werden sogar in dicht



▲ Soldaten müssen sich gegen das immer mehr vom Himmel fallende Tiberium schützen.

Rendersequenzen führen die Story fort; die Flugeinheiten erinnern ein wenig an die Hunter/Killer aus James Camerons »Terminator«.



Der Disruptor-Tank verfügt über ein immenses Zerstörungspotential.

besiedelten Städten ausgefochten, in denen die Bevölkerung eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen kann. Nehmen Sie sich besonders vor den Los Angelenos in Acht – erfahrene Kämpfer, die sich seit Jahrzehnten in Gang Fights und Highway Shootings gestählt haben.

3D-Terrain

Die ehemals leicht angewinkelte Vogelperspektive wird durch eine leichter überschaubare isometrische Ansicht ersetzt. Hierdurch kommen die wechselnden 3D-Terrain-Features bestens zur Geltung. Fahrzeuge müssen sich der Umgebung anpassen – sie schwanken und ruckeln in Relation zu den Gegebenheiten des Geländes, das sie überqueren. Sie rollen über Straßen, fahren unter Brücken hindurch oder arbeiten sich mühsam durch unwirtlichere Gefilde. Da der Spieler die Spielumgebung direkt beeinflussen kann, indem er Flächen deformiert oder zerstört, sorgt diese Funktion für eine völlig neue Dimension im taktischen Bereich: Nehmen wir an, eine Gruppe von Panzern rollt auf Ihre Basis zu. Der direkte Weg führt aber über eine Brücke. Sie haben nun die Möglichkeit, diese Brücke zu zerstören und somit den feindlichen Vormarsch aufzuhalten. Die Panzer werden vorübergehend gestoppt und müssen erst einen neuen Weg finden, bevor es weitergehen kann. Falls sich eine Einheit unter besagter einstürzender Brücke befindet, ist dies eine bedauernswerte Tatsache, da die fallenden Einzelteile alles, was nicht ausreichend gepanzert ist, schwerkraftbedingt zerquetschen. Einen ähnlich stimmungsvollen Effekt erzielen Sie auch, wenn Sie mit einem Helikopter auf einem Infanteristen landen: Splat – GDI-Salat!

Eine andere Möglichkeit, dem Gegner den Angriff zu erschweren, ist das Legen eines kleinen Feuerchens. Eine Route, die durch ein Waldstück führt, eignet sich hierzu am besten. Ihre Infanterieeinheiten können den Wald anzünden und den feindlichen Truppen erhebliche Schäden zufügen. Dies funktioniert übrigens nur mit Einheiten, nicht aber mit Gebäuden. Die Anwendung dieser »Umleitungstaktiken« verschafft Ihnen in jedem Fall einen Vorteil. Zum einen wird der Gegner gezwungen, eine neue Route zu finden, zum anderen können diese neuen Wege weitere Gefahren in sich bergen. Schwere Einheiten bleiben im Schlamm stecken oder finden sich mit für sie unpassierbarem Gelände konfrontiert.

Das physikalische Modell ist ebenfalls realistischer geworden. Geworfene Handgranaten schlagen auf und hüpfen noch ein Stückchen weiter, rollen einen Abhang hinunter oder prallen von getroffenen Objekten ab. Alle Explosionswaffen hinterlassen einen Krater mit schwelenden Rändern. Vehikel aller Art drehen und winden sich synchron mit dem zu bewältigenden Terrain. Und bei nächtlichen Einsätzen schießen Sie dem Gegner einfach die Flutlichter aus. Die Wettervorhersage im C&C-Universum fällt eintönig aus: heiter bis wolkig mit gelegentlichen Ionenstürmen. Alle Missionen werden unter gleichbleibenden Konditionen gespielt, das heißt, daß die zu Beginn existierenden Wetterbedingungen sich nicht durch Regen oder Schnee ändern. Effekte dieser Art erfordern zuviele Rechner-Ressourcen, und die Designer sind ohnehin der Ansicht, daß die durch wechselnde Bedingungen ausgelösten Veränderungen im Spielablauf sich eher störend auswirken würden. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist der Ionensturm, dessen magnetische Strahlungen Ihre Einheiten vorübergehend lahmlegen können. Getarnte Fahrzeuge werden sichtbar, die Feuerkraft wird verringert und die Einheiten werden beschädigt.

Licht und Voxel

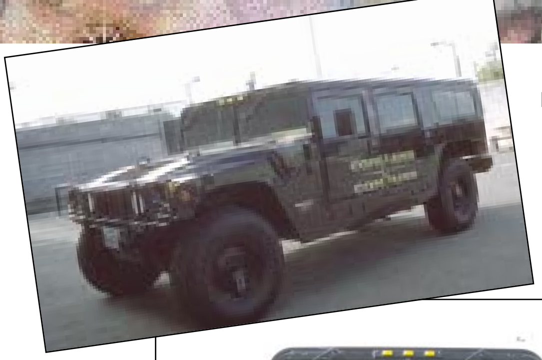
Neben der Tatsache, daß die neue Spielumgebung in satten 16-Bit-Farben präsentiert wird, haben sich die Designer noch einige andere Kabinettstückchen einfallen lassen, die Tiberian Sun realistisch und attraktiv machen sollen. Farbige Lichteffekte sorgen für Abwechslung bei Nachtmissionen und natürlich bei Explosionen. Vorbei ist es auch mit den animierten Bitmap-Sprites – die neuen Einheiten wurden mit Voxeltechnologie gerendert. Voxels sind dreidimensionale Pixel, die über Länge, Höhe und Breite verfügen. Dies sorgt nicht nur für einen



Auch riesige, auf zwei Beinen laufende Kampfmaschinen bevölkern das Schlachtfeld und sorgen für jede Menge Probleme.



Die NOD-Ingenieure waren ebenfalls nicht untätig und entwickelten diesen Radpanzer.



Diesen circa 80 000 Dollar teuren Hummer gab's zu gewinnen. Er ging an eine Hausfrau in Chicago!

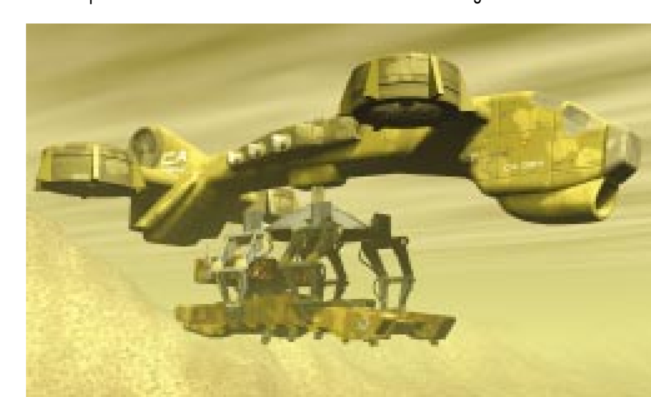


plastischen 3D-Look, sondern auch für neue In-Game-Features wie realistische Beschädigung feindlicher Truppen. Beschossene Einheiten können nun Stück für Stück lahmgelegt werden, sie verlieren etwa einzelne Komponenten wie Kanonen, Feuerrohre oder Räder. Sollte eine eigene Einheit von diesen umherfliegenden Einzelteilen getroffen werden, wird diese beschädigt, Infanteristen verabschieden sich sogar sofort ins Heldengrab. Überhaupt täten Sie gut daran, angeschlagenen Feindfahrzeugen rechtzeitig den Gnadenschuß zu verpassen, da diese sich ab einem bestimmten Beschädigungsgrad zu Reparaturarbeiten in Richtung Heimat verdrücken. Dies bedeutet, daß Ihnen die verschonte Einheit bei der nächsten Offensive wieder mit voller Feuerkraft auf den Leib rückt. NOD hat sogar eine mobile Reparatureinheit, die bis zu 50 Prozent der Effektivität einer Einheit wieder herstellen kann.

Bonus für Veteranen-Einheiten

Es kommt noch dicker: Einheiten, die sich erfolgreich durch mehrere Scharmützel retten, werden nun mit Veteranenstatus geehrt. Mit anderen Worten: Je öfter Sie Ihre Truppen ins Gefecht führen, desto schneller, besser, widerstandsfähiger und stärker werden die Überlebenden. Dies gilt natürlich nicht für Panzer, die mit Granaten auf Fußvolk feuern. Veteranenpunkte gibt es nur für faire Auseinandersetzungen. Außerdem erfahren diese Offizierseinheiten – im krassen Gegensatz zur militärischen Realität – ein nicht zu unterschätzendes Intelligenz-Upgrade. Wenn sie unter Beschuß geraten, versuchen sie auszuweichen und sich in Sicherheit zu bringen. Ein Sergeant (höchster Infanterie-Rang) feuert seine »dümmeren« Kameraden mit kernigen Sprüchen wie »Vorwärts! Bewegt Euch, zackzackzack!« an. Wehrdienstleistende wissen, daß solche Verbalausbrüche auf einen Unteroffizier mit außergewöhnlich großem Wortschatz hinweisen.

Designer Yeo hat seiner Phantasie bei der Entwicklung neuer Truppen und Vehikel freien Lauf gelassen. Alle Einheiten sind entweder brandneu oder – sofern sie vom Vorgänger übernommen wurden – komplett überarbeitet worden. Die generellen Vorzüge hinsichtlich der Beschaffenheit der Streitkräfte haben sich nicht allzusehr verändert. Die Brotherhood of NOD bevorzugt immer noch schwere Einheiten mit extremer Feuerkraft, wofür natürlich längere Bauzeiten in Kauf genommen werden müssen. GDI spezialisiert sich hingegen auf leichtere, schnelle Angreifer mit der Fähigkeit, sich zu tarnen. Die neuen subterranen Einheiten werden es dem Gegner besonders schwermachen. Beiden Seiten stehen jeweils rund 15 Einheiten zur Verfügung. Diese Zahl scheint relativ klein, besonders im Vergleich mit Spielen wie »Total Annihilation«, in denen über hundert verschiedene Angreifer aufmarschieren. Erik Yeo begründet diese Entscheidung damit, daß Qualität vor Quantität kommen sollte. Außerdem können alle Einheiten in Tiberium Sun im Verlauf des Spiels verbessert und ausgebaut werden, was allerdings auf Kosten der Geschwindigkeit und Mobilität geschieht. Zum weiteren Truppenarsenal gehören unter anderem via Jetpack fliegende Infanteristen, die bereits erwähnten unterirdisch operierenden »Maulwurffahrzeuge« sowie verschiedene Orca-Helicopter – entweder Fighter, Bomber oder Truppentransporter. Doch damit nicht genug: Disruptor-Panzer lähmen oder disintegrieren ihre Opfer, indem sie schallmauerbrechende Tonwellen aussenden. Hovercrafts schweben mühelos über ansonsten schwer überwindliches Terrain und gigantische Battle-Mechs feuern ohne Probleme über die höchsten Mauern. Marine-Einheiten werden Sie jedoch in Tiberian Sun vergeblich suchen. Westwood konzentriert sich statt dessen voll auf Boden- und Luftkampf. Dennoch können Sie nach wie vor vom Wasser aus angreifen. Statt



Der Carry-All trägt im wahrsten Sinne des Wortes alles durch die Gegend, hier beispielsweise einen Schwebepanzer.

Im Gespräch ERIK YEO

Erik Yeo ist ein Command-&-Conquer-Mann der ersten Stunde. Er hatte bei sämtlichen C&C-Produkten seine Hand im Spiel. Grund genug für Westwood-Boß Brett Sperry, ihm einmal mehr das Zepter des Lead-Designers in die Hand zu drücken. Yeo ist ein vielseitiger Mensch, wie ein Blick auf bisherige Titel beweist: The Lion King, mehrere Sportspiele und Command & Conquer.

PC PLAYER: Du hast einen beeindruckenden Background als Programmierer und Entwickler in den verschiedensten Genres. Das scheint bei Deinem Design für »Tiberian Sun« eine Rolle gespielt zu haben.

ERIK YEO: Das ist mit Sicherheit korrekt. Tiberian Sun hat Rollenspielelemente, Plattformaspekte, sogar Sportspiele haben es beeinflußt. Das heißt nicht, daß wir an den Fundamenten des Echtzeit-Strategiespiels rütteln wollen – Tiberian Sun ist nach wie vor ein echter C&C-Titel. Aber in all diesen Genres gibt es kleine Tricks oder Designtechniken, die den Spielspaß erhöhen. Davon haben wir, wie ich glaube, profitiert.

PC PLAYER: Du warst an allen bisherigen C&C-Produkten in irgendeiner Form beteiligt. Wird das auf die Dauer nicht langweilig?

YEO: Nie! Und das sage ich nicht aus Gründen aus Produktloyalität. Ich spiele heute noch C&C, und es macht immer noch Spaß. Es ist ein Spieluniversum, das sich ständig weiterentwickelt. Und es bringt auch Fehler und kleinere Unzulänglichkeiten zutage, die ich dann in den neuen Versionen vermeiden kann.



Erik Yeo erklärt die unterschiedlichen neuen Einheiten bei Tiberian Sun.

PC PLAYER: Sind die Möglichkeiten dieses Genres nicht so langsam ausgereizt? Jede Klapperfirma hat einen Echtzeit-Titel, und alle behaupten, sie seien besser als C&C oder Warcraft.

Schiffen benutzen Sie einfach Schwebefahrzeuge, die auf allen Terrainarten operieren können.
Ihre Einheiten justieren den Schußwinkel selbständig, jeweils abhängig von der Position des Angriffsobjektes. Alles andere erfordert nach Ansicht der Designer zuviel Mikro-Management, das den Spieler von seiner eigentlichen Aufgabe abhält. Es ist ohnehin schwer genug, bei einem komplexen Echtzeit-Spiel den Überblick zu behalten, und das ständige Überprüfen einzelner Einheiten würde schnell zur Plage werden.

Sammlertrieb

Damit verbleibt nur noch die Frage nach der neben den Ingenieuren einzigen nicht-militärischen Einheit: dem Harvester. Der ebenso wichtige wie strohdumme Tiberiumsammler trieb im ersten Teil so manchen Spieler zur Verzweiflung. Die neuen Harvester rollen glücklicherweise nicht mehr fröhlich in ihr Verderben, sondern zeigen erstaunliche Flexibilität. Der Weg zu den Tiberiumfeldern wird zunächst auf feindliche Präsenz gescannt, bevor der Sammelvorgang beginnt. Sollte Gefahr im Verzug sein, wird sofort der Rückzug angetreten und der Spieler benachrichtigt. Unterliegen Sie denoch der Verlockung des Tiberiums und wollen trotz der gegnerischen Bedrohung weiter Rohstoffe einsacken, können Sie die vorgegebene Fluchtroutine einfach überschreiben. Harvester verfügen nun auch über ein Eigendiagnose- und Reparaturprogramm, wodurch sie in der Lage sind, sich selbst zu reparieren.
Eine andere Möglichkeit, Ihren Sammler zum Tiberium zu bringen, sind die Carry-All-Units. Dies sind Einheiten, denen im wahrsten Sinne des Wortes nichts zu schwer ist. Mühelos transportieren Sie Harvester oder Panzer zu ihren respektiven Einsatzgebieten. Carry-Alls sind gut genug gepanzert, um eventuellen Beschuß durch Wachtürme zu überleben.



◀ **Eine der gefährlichsten Waffen der Brotherhood of NOD ist der Tunnelpanzer, der sich durch lockeres Erdreich gräbt und bevorzugt neben Ihrer Basis auftaucht.**



▲ **In Nachtgefechten kommen die Beleuchtungseffekte besonders zum tragen.**

YEO: Es gibt einen Grund dafür, daß immer diese beiden Spiele als Referenz angegeben werden. Es sind nun mal die besten, und da hängt man sich gerne ins Fahrwasser. Die Möglichkeiten werden sicher nicht ausgereizt. Sind die Möglichkeiten des Abenteuer-, Rollen- oder Sportspiels ausgereizt? Mir fallen mehrere Dinge ein, die den Spielspaß eines Echtzeit-Spiels erhöhen würden, für die wir aber leistungsstärkere Computer brauchen.

PC PLAYER: In unserem Job haben wir die moralische Verpflichtung, Haare zu spalten. Reden wir daher von den Funktionen, die nicht in Tiberian Sun enthalten sind: Wetter, Schußlinien und taktische Terrainvorteile.

YEO: Die Vorteile dieser Funktionen sind nebulös, um es milde auszudrücken. Zuviele Faktoren können die Balance eines Spiels negativ beeinflussen. Jedes Spiel, ob es nun C&C oder Schach ist, basiert auf einem Regelwerk. Man kennt alle Spielfiguren, weiß sie einzusetzen und formt aufgrund dieses Wissens seine Spielstrategie. Jetzt bewegt man sich auf höheres Terrain, und plötzlich sollen alle gewohnten Regeln nicht mehr gelten? Dasselbe trifft auf das Wetter zu. Alles wird schön ausgeplant, die Einheiten stehen bereit, die große Offensive beginnt in fünf Minuten. Dann fängt es an zu regnen, und alles ist im Einer. Und keiner weiß, wie lange es regnen wird. Das mag zwar realistisch sein, ist aber in einem Spiel nur frustrierend.

> » Ich spiele heute noch C&C, und es macht immer noch Spaß! «

PC PLAYER: Statt dessen hast Du Dich auf Grafik und Dynamik konzentriert. Wie wirkt sich das auf das Gleichgewicht des Spiels aus?

YEO: Die Vorteile einer besseren Grafik sind sicher offensichtlich. Die Dynamik bringt Elemente mit sich, die die Balance verbessern. Beispiel: Ein Fluß stellt normalerweise für eine Basis einen zusätzlichen Schutz dar. Aber dieser Fluß kann im Verlauf einer Mission zufrieren und somit einen Zugang verschaffen. Das ist ein Überraschungselement und bringt Spaß. Und man kann sich in zukünftigen Missionen darauf einstellen.

PC PLAYER: Tiberian Sun ist noch nicht fertig, und Du arbeitest bereits an anderen Projekten?

YEO: Ich arbeite an Commando mit. Das ist der 3D-Action-Titel, der im C&C-Universum angesiedelt ist, und das ist alles, was ich dazu sagen kann. Außerdem spuken mir schon neue Ideen für die nächste C&C-Fortsetzung im Kopf herum.



Mit einem ▶ Schützenpanzer fahren Soldaten truppweise an die Front.



Cyborgs werden im 21. Jahrhundert auch in der US-Version eingesetzt.



Selbst die Baufahrzeuge fallen recht großzügig dimensioniert aus.

Gebäude: Anbau und Pflege

Spieler, denen die baulichen Aspekte von Command & Conquer nah am Herzen liegen, müssen auf den durch das mehrfache Konstruieren derselben Gebäudeart erhaltenen Architektenbonus verzichten. Die beliebte »Tank-Rush-Taktik« funktioniert somit nicht mehr, statt dessen ist ein flexibler Stil, bei dem man sich verschiedenster Taktiken und Einheiten bedient, angesagt. Die Gebäude setzen sich nun außerdem aus verschiedenen Modulen zusammen: Man beginnt mit der Basisstruktur und erweitert dann nach Belieben. Wachtürme können mit besseren Waffen und größerer Reichweite ausgestattet werden, Kommunikationszentren erhalten schmucke Radarschüsseln und leistungsstärkere Lokalisierungssysteme. Kraftwerke werden effektiver, wenn Sie neue Turbinen bauen. Neu sind auch die automatischen Tore, die den eigenen Einheiten Einlaß zur Basis gewähren. Da jedoch die Öffnungs- und Schließphasen einem vorgegebenen Schema folgen, könnte es einer getarnten Unit durchaus gelingen, unentdeckt in eine Basis zu schlüpfen. Auch bei der Anzahl der verfügbaren Gebäude wurde gespart. Pro Kriegspartei stehen circa zehn Bauten zur Verfügung.

Erst das Spiel, dann die Videos

Designer Eric Yeo gibt zu, daß man bei Command & Conquer und Alarmstufe Rot den Wagen vor das Pferd gespannt hat. Für diese beiden Spiele wurden nämlich die Videosequenzen produziert, bevor das eigentliche Spiel fertig war. Damit waren die Entwickler gezwungen, sich an den in den Videos gesetzten Handlungsfaden zu halten und konnten keine größeren Änderungen mehr vornehmen. Mit Tiberian Sun wird das alles anders. Erst nach der kompletten Fertigstellung des Spiels werden die Zwischensequenzen abgedreht. Zu den Drehorten gehören unter anderem Alaska und Los Angeles. Zur Zeit wird noch mit mindestens zwei bekannten Schauspielern verhandelt, die den Charakteren ihre Stimmen leihen sollen. Das Intro wurde bereits produziert und gehört mit zum Besten, was es bisher in einem Computerspiel zu sehen gab. Zusammen mit Blizzard ist Westwood die Firma, die mit Abstand die hochwertigsten und packendsten Zwischensequenzen produziert. Das Video macht den Spieler auch gleich mit den neuen Einheiten bekannt, indem es diese im Einsatz zeigt.
Erstmals erlebt man den Story-Teil aus der Sicht der dritten Person. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Hauptcharakters und sieht sein Alter Ego auf dem Bildschirm. Slavek, Kanes Sohn, ist der Protagonist auf der NOD-Seite. McNeal repräsentiert die Global Defense Initiative. Für Tapferkeit vor dem Feind und erfüllte Missionen gibt es Belohnungen in Form besserer Waffen und erweiterter Befehlsgewalt. Dieses Feature verleiht Tiberian Sun einen – wenn auch minimalen – Rollenspieleffekt. Bekannte Charaktere, wie die verführerische Computerstimme EVA werden in Tiberian Sun erstmals in virtuellem Fleisch und Blut auftreten. Sowohl die Vergabe als auch die Struktur der Aufgaben richten sich nach der Story und den vom Spieler ausgelösten Geschehnissen. Während der Missionen stehen Sie in ständigem Kontakt mit Ihrem Hauptquartier und werden über die Aktionen Ihrer Mitstreiter und eventuelle Änderungen des Missionsziels informiert.
Über die Mehrspieler-Kapazitäten von Tiberian Sun ist sich Westwood noch nicht ganz im klaren. Bisher können zwar bis zu acht Spieler in einem lokalen Netzwerkspiel antreten, die Internet-Variante unterstützt jedoch nur zwei Mitstreiter. Zur Zeit versucht man eine Möglichkeit zu finden, mindestens vier Spieler teilnehmen zu lassen. In diesem einen Aspekt unterscheidet sich selbst Westwood nicht von der Konkurrenz: Man kämpft verzweifelt gegen den allgegenwärtigen Lag. Interessant ist die neue KI-Routine, die kooperatives Multiplayer-Spiel ermöglicht. Mehrere Strategen treten zusammen gegen den Computer an, der neben einem Hauptgegner auch die anderen Gruppen wie die Forgotten simulieren wird. Wegen der aufwendigen 3D-Terrain-Features ist die Erstellung einer Karte relativ kompliziert. Dies schmälert die Wahrscheinlichkeit, daß Tiberian Sun inklusive eines von Normalsterblichen bedienbaren Editors geliefert wird. Erik Yeo wird dies jedoch nicht völlig ausschließen. Sollte das Tool es nicht mehr in die Endversion schaffen, könnte es durchaus Teil einer zukünftigen Add-on-Disk sein.

Wir warten aufs Christkind

Die Version, die ich während meines Besuchs bei Westwood anspielen durfte, machte zwar noch ein paar Zicken, gab aber einen mehr als ausreichenden Einblick in den Spielablauf. Das Ziel, ein Spiel zu schaffen, das den C&C-Wurzeln treu bleibt, aber gleichzeitig Neuerungen bietet, scheint erfüllt. Mir fallen immer noch Features und Funktionen ein, die eine Erwähnung wert wären und aus Platzgründen entfallen müssen. Wie zum Beispiel die bedauernswerte Einheit, die forsch über eine Eisfläche den direkten Weg zum feindliche Lager suchte: »Crack«, »Blub« und weg. 20 Minuten später, gleiche Mission: Die gebrochende Eisfläche ist wieder zugefroren. Oder die detailliert dargestellte Geschäftigkeit in den Basen. Oder die Tatsache, daß sich Panzer einen Pfad durch Waldgelände schießen können. Oder ...
Man braucht kein Prophet zu sein, um zu behaupten, daß Tiberian Sun zur Weihnachtszeit die Software-Charts beherrschen und erobern wird.

(Markus Krichel/mash)

C&C – TIBERIAN SUN – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Westwood/Virgin
- ▶ **Genre:** Echtzeit-Strategie
- ▶ **Termin:** 4. Quartal '98
- ▶ **Besonderheiten:** Dreidimensionales Terrain; Einheiten werden aus Voxels dargestellt; physikalisch korrektes Verhalten der Umgebung.

Landliebe

Mit »Lands of Lore« setzte Westwood einst einen Meilenstein im Rollenspiel-Genre. Nach dem eher schwachen zweiten Teil folgt überraschend schnell die dritte Inkarnation. 3D-Hardware-Unterstützung und Designverbesserungen sollen das nächste »LOL« in die Referenzklasse führen.

Kann es wirklich sein, daß »Lands of Lore 3« schon Ende diesen Jahres veröffentlicht wird? Wir erinnern uns mit mildem Schrecken an den Vorgänger, das immer noch sehr aktuelle »LOL 2: Götterdämmerung«. Fast fünf Jahre steckte das von ständigen Problemen geplagte Rollenspiel in der Produktions-Pipeline fest. Immer neue Verschiebungen spannten den Geduldsfaden der Fans bis an die Reißgrenze, bei gleichzeitiger Steigerung der Erwartungshaltung. Als Götterdämmerung schließlich veröffentlicht wurde, mußte man feststellen, daß Westwood den Technologiezug um wenige Zentimeter verpaßt hatte. Die fehlende Beschleunigerunterstützung zu einer Zeit, in der die Branche den bisherigen Höhepunkt des 3D-Rauschs erlebte, wurde zum Auslöser massiver Kritik. Westwood reagierte glücklicherweise, veröffentlichte schnell einen Patch und die Gemüter beruhigten sich wieder.

Ironischerweise hätte man all diese Probleme durch eine letzte Verschiebung noch verhindern können: Nur wenige Wochen nach seiner Veröffentlichung wäre Götterdämmerung 3D-fähig gewesen. Niemand war über diese Entwicklung der Dinge mehr enttäuscht als Jeff Fillhaber und Rick Gush, die Köpfe hinter der Lands-of-Lore-Serie. Fillhaber, einer der fähigsten Programmierer der Branche, ist daher auch die treibende Kraft hinter dem geplanten frühen Release-Termin für Teil 3. Rick Gush, der Produzent, teilt den Enthusiasmus seines Kollegen und arbeitet fieberhaft an der neuen Story, welche die des Vorgänges noch bei weitem übertreffen soll. Auf einen Untertitel hat man sich bisher übrigens noch nicht einigen können. Aus der Liste der möglichen Titel hat man jedoch »Lands of Lore 3: Legacy« als vorläufigen Projektnamen übernommen.

Neuer Held: Copper

In Lands of Lore 3 verabschieden wird uns von Luther, dem Protagonisten aus dem Vorgänger, sowie dem hornigen Draracle. Der neue Hauptcharakter ist ein 16-jähriger Naturbursche namens Copper – die Frucht einer sündigen Liebesbeziehung zwischen einem männlichen Mitglied der königlichen Familie von Gladstone und einem weiblichen Halblut; halb Dracoid, halb Mensch.

Um Coppers Herkunft genauer zu erforschen, müssen wir uns die Geschehnisse in Lands of Lore 1 wieder ins Gedächtnis rufen. König Richard LeGre of Gladstone, royaler Sproß der LeGre-Familie, hat einen Bruder namens Eric.

Der ist der Anführer der White Army, eine Kämpfertruppe, die im ersten Teil zwar erwähnt, aber nie gezeigt wurde. Erics Interessen waren damals wohl nicht ausschließlich aufs Kämpfen beschränkt, denn just in dieser Zeit fand die erfolgreiche Fertigstellung des unehelichen Beiproduktes statt. King Richard, der offensichtlich nicht über die Virilität seines Bruders ver-



Ein gut plazierter Blitz stellt diese Monster erstmal ruhig.





▲ Auf der automatisch generierten Karte können Sie Ihre eigenen Einträge machen.

Aktuell

fügt, blieb hingegen kinderlos. Somit fällt die Thronfolge Erics Nachkommen zu. Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände verloren jedoch dessen legitime Söhne ihr Leben, und plötzlich ist Copper der einzige verbleibende Titelanwärter. Natürlich wird der arme Copper von den Hofschranzen als unzureichend abgelehnt und darf sich auf einige Intrigenspiele gefaßt machen. Insbesondere Erics Frau – Dawn LeGre – ist über das plötzliche Auftauchen Coppers nicht sonderlich erfreut.

König von Gladstone

Auf dem Weg nach Gladstone zur offiziellen Induktion in die königliche Familie, stellt Copper schnell fest, daß er mit diesem Reich sicher keine Schönheitspreise gewinnen wird. Das Land wird langsam von einer unbekannten Macht zerstört und zerfällt zusehends. Das ist sehr schlecht für die Bewohner, präsentiert aber andererseits eine optimale Situation für einen angehenden Helden, der beweisen will, daß er was auf der Abenteurerpfanne hat. Und so macht sich Copper daran, Gladstone vor dem bevorstehenden Untergang zu retten. Seine Abenteuer führen ihn durch fünf verschiedene Welten, wobei er auf eine stattliche Anzahl von Charakteren trifft. Bisher wurden circa 80 NPCs implementiert, es ist jedoch davon auszugehen, daß dem noch einige folgen werden.

Die Rolle des Bösewichts übernimmt der ehemalige Helfer des Draracle. Mit dem Verschwinden seines Meisters ist seine Daseinsberechtigung mehr als fraglich, und er sucht verzweifelt nach einem Weg, seine frühere Popularität zurückzugewinnen. Hierzu macht er von der Coppers Unerfahrenheit Gebrauch, indem er sich als dessen Freund ausgibt, nur um ihn später besser in die Pfanne hauen zu können. Als Gegner ist er jedoch nicht zu unterschätzen. Der Bursche hat von seinem früheren Meister einige Tricks gelernt und kann sogar Gewalt über die Seele eines Menschen ausüben.

Die Entscheidung, Lands of Lore 3 größtenteils in einer Stadt anzusiedeln, eröffnet ganz neue Perspektiven für ein Rollenspiel. Im Normalfall löst der Held eine Aufgabe und zieht dann weiter in neue Gefilde, ohne einen weiteren Gedanken an den soeben verlassenen Wirkungsort zu verschwenden. Eine Spielumgebung wie Gladstone erfordert jedoch die glaubhafte Darstellung einer urbanen Infrastruktur und vor allem gut definierte Charaktere, da man diese ständig wiedertrifft. Wenn solche Spielfiguren immer nur an derselben Ecke rumstehen und jedesmal dieselbe Rede schwingen, bricht die Illusion schnell zusammen und die Spielumgebung wirkt gestellt. Ein weiterer Aspekt besteht darin, daß in einer solchen Spielumgebung viele Aufgaben oberirdisch erledigt werden müssen; es ergäbe wenig Sinn, wenn man einen Charakter, der eine Stadt retten soll, ständig in unterirdische Labyrinthe abtauchen läßt. Etwa 70 Prozent Ihrer Missionen sind daher an der frischen Luft zu erledigen.

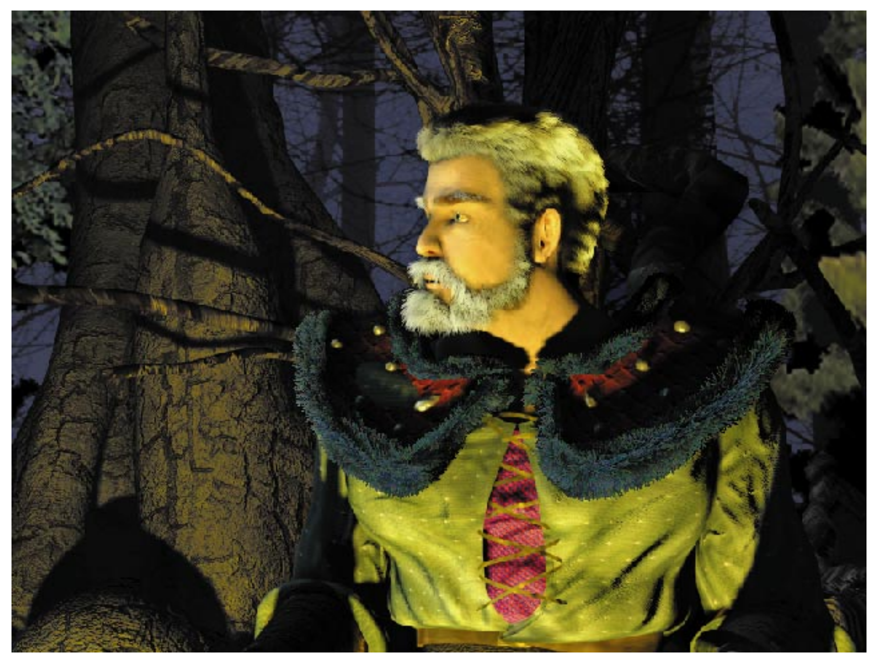
Copper und die Gewerkschaft

Mit Lands of Lore 3 kehrt Westwood zumindest teilweise zu den Wurzeln des klassischen Rollenspiels zurück. Nein, eine riesige Abenteurergruppe wird es nicht geben, Copper ist prinzipiell wieder ein Einzelkämpfer. RPG-gerecht hingegen ist der Umstand, daß der Spieler aus vier verschiedenen Charakterklassen – Dieb, Kämpfer, Klerikaler und Zauberer – die bevorzugte auswählen kann. Dabei ist hervorzuheben, daß man seine Klassenzugehörigkeit nicht sofort zu Beginn des Spiels festlegen muß. Sie können sich zunächst einmal in Ruhe in Gladstone umsehen, bevor Sie sich entscheiden. Diese Anmeldung erfolgt, indem Sie sich einer Gilde anschließen mit deren Unterstützung Copper fortan rechnen darf. Bis dahin ist jedoch massenhaft Zeit. Obwohl Sie sich auch sofort für eine Charakterklasse entschließen dürfen, können Sie damit bis zum Ende des dritten Teils des in sechs Abschnitte unterteilten Spiels warten. Es ist sogar möglich, das Spiel als ganz normaler, gildenloser Zivilist zu spielen. Dies ist allerdings eine Variante, die sich nur für absolute Experten empfiehlt.

Griselda aus der Gilde der Magier verfügt über erstaunliche Kräfte.

Die Zugehörigkeit zu einer der vier Gilden macht daher in jedem Fall Sinn. Hieraus ergeben sich viele Vorteile für den Spieler, allerdings müssen Sie dafür auch etwas leisten. Wenn die Klerik-Gilde Ihnen den Auftrag gibt, jagen zu gehen, damit die ärmeren Einwohner Gladstones etwas zum Beißen haben, sollte dieser Job ganz oben auf der Prioritätenliste stehen. Im Gegenzug für einen erfolgreich abgeschlossenen Gildenauftrag erhält man Zugriff auf bessere Waffen, Heiltränke oder Zaubersprüche und in einigen Fällen sogar eine neue Fähigkeit. Es lohnt sich also, in regelmäßigen Abständen bei seiner Gilde vorbeizuschauen. Doch egal, welche Gruppe Sie wählen, die jeweils verbleibenden Gilden nehmen Ihnen Ihre Entscheidung übel und zeigen Ihnen fortan die kalte Schulter.

Goldy, Familiar der Kleriker-Gilde, steht Ihnen helfend zur Seite.



Eric LeGre ist der Anführer der White Army und Bruder des amtierenden Königs.



Das neu entwickelte Interface läßt auch in der Gesamtansicht ein Spielfenster offen.

Die Diebesgilde weicht hinsichtlich ihrer Struktur von den anderen drei Gilden ab. Während diese straff organisiert sind, formten die Diebe ein lose Gruppe, die aus der Not geboren wurde. Sie sind nicht etwa herzlose Gangster, sondern zeigen eher eine Art »Robin Hood«-Mentalität. Die Bewohner von Upper Gladstone haben wenig Sympathie für ihre ärmeren Mitbürger im unteren Stadtteil. Somit eignen Sie sich bestens als unfreiwillige Spender.

Wenig Statistik, mehr Fähigkeiten

Statistiken werden nur am Rande erfaßt, hauptsächlich handelt es sich dabei um den Wert Erfahrung. Daneben werden Coppers momentaner Gesundheitszustand und seine Mana-Werte angezeigt. Ansonsten konzentrierte man sich auf den Zugewinn neuer Fähigkeiten, an denen die Weiterentwicklung Ihres Charakters gemessen werden kann. Diese unterteilen sich wiederum in normale Fähigkeiten, über die jede Klasse von Anfang an verfügt, und erweiterte Fähigkeiten, die man sich als normaler Charakter ohne Gildenzugehörigkeit aneignen kann. Die dritte Gruppe umfaßt alle speziellen Begabungen, die Ihnen nur als Mitglied einer Gilde zuteil werden können. Dazu gehören beispielsweise besondere Begabung im Öffnen verschlossener Türen für Diebe, ein beschleunigter Heilungsprozeß für Kleriker oder ein satter rechter Haken für Kämpfer.

Dies bedeutet jedoch nicht, daß Ihnen die Fähigkeiten anderer Charakterklassen gänzlich verschlossen bleiben. Ein Kämpfer kann ebenfalls heilen oder zaubern, allerdings nur in eingeschränktem Maße.

Mein Freund, der Familiar

Im oberen Teil wurde bereits erwähnt, daß Copper seine Abenteuer ohne die Unterstützung einer Gruppe bewältigen muß. Ganz allein ist er allerdings auch nicht. Eine kleine Gestalt aus der Geisterwelt begleitet ihn auf seinen Wegen. Jede der vier Gilden verfügt nämlich über einen sogenannten »Familiar«. Dieser Familiar repräsentiert die mit der jeweiligen Gilde assoziierten Fähigkeiten. Die äußerst hilfreiche Kreatur steht dem Spieler immer unterstützend zur Seite und kämpft mit ihm Schulter an Schulter gegen die Feinde Gladstones. Noch interessanter wird die Auswahl des Familiars durch die Tatsache, daß Sie diesen nicht abhängig von Ihrer eigenen Gildenzugehörigkeit wählen müssen. Ein Dieb könnte sich beispielsweise für den Familiar der Kämpfer entscheiden und sich somit eine nicht zu unterschätzende Rückendeckung verschaffen. Oder ein Klerik-Familiar heilt einen Kämpfer, während dieser gegen eine Überzahl antritt. Diese Alternativen ermöglichen Kombinationen, die den Spielablauf grundlegend beeinflussen.

Die Familiars reagieren selbständig; das bedeutet, der Spieler kann auf ihre Aktionen keinen Einfluß nehmen. Trotzdem müssen Sie deren beiden Statistikwerte immer im Auge behalten. Ein gesunder Familiar mit hohen Mana-Werten ist wesentlich effektiver. Er kann zwar das Zeitliche segnen, dies ist jedoch kein permanenter Zustand. Als Mönch können Sie ihn sogar selber wiederbeleben. Alle anderen Charakterklassen müssen diese Aufgabe entweder von den Klerikalen ausführen lassen oder sich einen entsprechenden Heiltrank besorgen. Produzent Rick Gush, der auch für die Story verantwortlich ist, hat sich bei der Gestaltung der Persönlichkeiten dieser eigenwilligen Kreaturen große Mühe gegeben. Ein Familiar hilft nicht nur aus, sondern kommentiert auch das Spielgeschehen und gibt gutgemeinte und hilfreich Ratschläge.

Aufgeräumtes Interface

Die Benutzeroberfläche wurde gegenüber dem Vorgänger wesentlich verbessert und durch eine Reihe nützli-

▲ **Im Journal informieren Sie sich über die Fortschritte der vier Gilden.**



◀ **Von links nach rechts: Bill Pietro, Jeff Fillhaber und Rick Gush, Designer von »Lands of Lore 3«.**



So sieht es aus, wenn Sie in einem Dungeon angegriffen werden



Das Tor zu Gladstone. Die Stadt zerfällt und die verzweifelten Bewohner brauchen Ihre Hilfe.



Eric LeGre und sein Sohn Copper

cher Funktionen erweitert. Dies beginnt mit dem Kompaß, der bisher eigentlich eher als Muster ohne großen Wert dastand. Der neue Richtungsweiser zeigt erfreulicherweise kompaßgerecht nach Norden.

Bei der Gestaltung der Benutzeroberfläche bemühte man sich redlich, Ordnung ins Inventar zu bringen. Bis zu zehn Gegenstände sind während des Spiels sichtbar und sofort einsetzbar. Hier befinden sich auch die Schalter, mit denen Sie auf Ihre gesammelten magischen Formeln, Tränke und Waffen zugreifen können. Wenn Sie Ihre restlichen Besitztümer inspizieren wollen, klicken Sie einfach das entsprechende Icon an, um den Inventarbildschirm mit seinen 25 weiteren Ablageschächten zu öffnen. Bestimmte Gegenstände können miteinander kombiniert werden, und auch deren Größe spielt eine Rolle. So nimmt beispielsweise ein kleiner Runenstein nicht denselben Platz wie ein monströser Schildpanzer weg.

Schlag‘ nach im Journal

Außerdem können Sie sich Ihre »Inventory Belts« nach Belieben bestücken. In diesen Gürteln sollten sich die jeweils nützlichsten Gegenstände aus den verschiedenen Kategorien – Heiltränke, Zaubersprüche, Waffen – befinden, die Ihnen dann per Mausklick sofort zur Verfügung stehen.

Eine wesentliche Verbesserung stellt das Journal dar. Hier werden alle wesentlichen Fakten automatisch schriftlich festgehalten. Im Journal wird nicht nur alles Wissenswerte über Waffen, Magie oder Gegner niedergeschrieben, sondern auch Erfahrungswerte gesammelt, die sich aus deren Anwendung ergeben. Sollte eine bestimmte Waffe sich besonders gut zum Niedermetzeln diverser Monster eignen, wird diese Tatsache erwähnt und beim nächsten Auftauchen besagter Monster mitgeteilt.

Ebenso werden magische Formeln, Heiltränke und deren Wirkung oder die besonderen Fähigkeiten von Waffen dort erfaßt. Im Journal wird auch auf solche Gegenstände hingewiesen, die zu einem wertvollen Artefakt kombiniert werden können, das Ihnen eine neue Fähigkeit verleiht. Dies war im Vorgänger nur durch ständiges blindes Probieren möglich.

Das Journal ist also wesentlich mehr als ein glorifizierter Notizblock. Es ist eine spielbezogene Enzyklopädie, die sich während des Spiels selbständig erweitert. Jedesmal, wenn der Computer einen neuen Eintrag vornimmt, werden Sie mit einem kurzen Audiosignal hiervon unterrichtet.

Die Automap-Funktion zeigt eine simple, doch zweckmäßige zweidimensionale Karte, auf der Sie eigene Eintragungen vornehmen können. Sollten Sie beispielsweise an einer Stelle im Spiel nicht weiterkommen, können Sie diesen Fakt auf der Karte notieren und später dorthin zurückkehren.

Neue Engine, echtes 3D

Die neue, verbesserte Version der 3D-Engine wurde zwar von Anfang an für 3D-Beschleunigerkarten entwickelt, unterstützt aber auch reine Softwareberechnungen. Somit ist eine 3D-Karte zwar wünschenswert, aber nicht unbedingt erforderlich. Allerdings müssen Sie dann auf diverse Funktionen wie beispielsweise farbige Lichteffekte verzichten.

Die Engine in ihrer alten Form ließ zwar eine 3D-Spielumgebung zu, hatte aber Schwächen in der Darstellung von echten dreidimensionalen Objekten. Viele der Gebäude waren in Wirklichkeit trickreich plazierte zweidimensionale Bitmaps, die nur die Außenseiten zeigten. Derartige optische Täuschungen sind nun nicht



Die Rifthounds gehören zu den zahlreichen Gegnern, die es zu besiegen gilt.

mehr nötig. Die neue Engine ermöglicht echte dreidimensionale Objekte und die Designer haben von dieser Funktion regen Gebrauch gemacht. Die meisten Gebäude sind nun begehbar und können in allen Einzelheiten über mehrere Stockwerke erforscht werden. Dieselbe Technologie schafft jetzt auch die Voraussetzung für Level, in denen man sich in mehreren Stockwerken nach unten oder oben bewegen kann. Auch diese Funktion mußte im Vorgänger noch simuliert werden.

Beim Design der neuen Charaktere machte man Anleihen im eigenen Lager, genauer gesagt bei den Kollegen, die für »Blade Runner« zuständig waren. Die für dieses Spiel entwickelten Polygongrafiken ermöglichen jetzt auch in Lands of Lore 3 eine höhere Auflösung und somit wesentlich mehr Details. Charaktere werden zwar immer noch gefilmt, dabei geht es allerdings nur um das Festhalten der Motorik. Die Bewegungen der Schauspieler werden im Computer abgelegt und anschließend auf Skeletal-Modelle übertragen. Wenn die Designer mit den Abläufen zufrieden sind, werden die Modelle mit Kleidungstexturen und Skins – dem digitalen Gegenstück zu einem menschlichen Gesicht – überzogen. Dieser Vorgang ermöglicht gleichzeitig die Implementierung animierter Hintergrundgrafiken. Die digitalisierten Charaktere aus dem zweiten Teil ließen hingegen nur statische Backgrounds zu.

Was den Charakteren dann noch fehlt, ist eine Stimme. Fans der Serie werden sich noch erinnern, daß in der amerikanischen Originalversion von »Throne of Chaos« die Stimme von Patrick Stewart zum Einsatz kam. Westwood hat sich nach Kräften bemüht, Stewart wieder anzuheuern, war aber leider erfolglos. Bisher steht erst eine Stimme fest, und die stammt von Clancy Brown; der Knabe spielte unter anderem den Bösewicht im ersten »Highlander«-Film.

Noch ein kurzer Hinweis zum Thema Sprache und Dialog. Die bisher verwendete mittelalterliche Syntax soll einem lockeren und zeitgemäßerem Umgangston weichen. Von dieser Maßnahme verspricht man sich eine erhebliche Steigerung des Humorfaktors.



Ruloi-Krieger verteidigen ihr Nest bis aufs letzte und sollten daher keinesfalls unterschätzt werden.



Hier werden alle Zaubersprüche verwaltet und deren Wirkung beschrieben.



Hauptdarsteller ist der 16 Jahre alte Copper.

Genauerer Kampfmodus

Gekämpft wird nach wie vor in Echtzeit, aber auch den Kampfmodus hat man in einigen Punkten verbessert. Insbesondere die Steuerung und der Zielmechanismus wurden überarbeitet. Die Kontrolle dieser Funktionen wurden von der Tastatur auf die Maus verlegt. Zauberformeln spielen eine noch größere Rolle als zuvor. Neben zahlreichen Spells, die aus dem Vorgänger übernommen wurden, kommen eine Reihe neuer Magietricks hinzu. Insgesamt stehen dem Spieler über 60 verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung.

Die werden Sie auch brauchen, denn Ihre Gegner sind ein gutes Stück intelligenter geworden und lassen sich nicht mehr ohne weiteres niedermachen. Die Monster greifen in Gruppen an und verfügen über Organisationstalent. Sie dürfen ein actionreiches Spiel erwarten, Rätsel waren ohnehin nie die stärkste Disziplin in Lands of Lore. Auch in diesem Teil beschränken sie sich hauptsächlich auf das Öffnen von Türen oder die exakte Ausführung bestimmter Bewegungsabläufe.

Eine Prise Diablo

Lands of Lore 3 liefert zumindest teilweise eine Rückkehr zu den klassischen RPG-Aspekten. Zugegebenerweise sind die Statistikwerte begrenzt, und die Gruppe besteht nur aus dem Spielercharakter und dem Familiar. Andererseits kann die Entwicklung anhand der Fähigkeiten verfolgt werden. Vergleicht man dieses Spiel mit bereits existierenden Titeln, denkt man unmittelbar an »Diablo« (wegen des actionorientierten, schnörkellosen Gameplays) und Sierras »Quest for Glory«-Serie (wegen der Wiederspielbarkeit). Sollte es Westwood gelingen, die Vorzüge dieser beiden Spiele mit einer guten Story und ansprechenden Hauptcharakteren zu vereinen, dann riecht LOL 3 schwer nach Hit.

Die Möglichkeit, seinen Charakter zunächst mit einer Gilde zu assoziieren und die damit verbunden Fähigkeiten durch den Familiar einer anderen Gilde zu ergänzen, sollte genug Anlaß geben, das Spiel mit einer verschiedenen Spieler/Familiar-Kombination von neuem anzugehen. Die neue Grafik-Engine läßt sich zu diesem frühen Zeitpunkt noch schwer beurteilen, scheint aber über alle essentiellen Features zu verfügen. Farbige Lichteffekte, 16-Bit-Farben und bilineares Filtering funktionierten bereits und stehen den Konkurrenzprodukten in nichts nach. Die auf diesen Seiten gezeigten Screenshots aus dem eigentlichen Spiel sind nur vorläufig und werden sich bis zur Veröffentlichung noch wesentlich verbessern. **(Markus Krichel/mash)**

LANDS OF LORE 3 – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Westwood/Virgin
- ▶ **Genre:** Rollenspiel
- ▶ **Termin:** 4. Quartal '98
- ▶ **Besonderheiten:** Festlegung auf Charakterklasse erst im Spielverlauf; Familiar der jeweiligen Gilde hilft als guter Geist; 3D-Beschleunigerkarten-Unterstützung.

Lands of Lore 3: Interview mit Rick Gush und Jeff Fillhaber

Smalltalk mit Weltenbauern

Rick »Coco« Gush (Produzent) und Jeff »The Crooner« Fillhaber (Chefprogrammierer) sind bei Westwood für die »Lands of Lore«-Serie zuständig. Rick zeichnet für Konzept und Story verantwortlich, während Jeff die Engine entwickelt. Neben Lands of Lore stammen auch die »yrandia«-Spiele von diesem erfolgreichen Duo.

PC PLAYER: Westwood ist nicht gerade für das pünktliche Einhalten der Veröffentlichungsdaten bekannt. Der letzte »Lands of Lore«-Teil dauerte fast fünf Jahre, bis er endlich fertig wurde. Und jetzt wollt Ihr Folge 3 Teil bereits im Winter herausbringen?

JEFF FILLHABER: Für LOL 2 galten andere Maßstäbe. Es wurde zu einer Zeit entwickelt, in der sich die Technologie fast täglich änderte. Und das waren Änderungen, die einen erheblichen Programmieraufwand an der Engine notwendig machten. Diese Situation hat sich jetzt glücklicherweise stabilisiert, und die Ansprüche, die der Markt an eine 3D-Engine stellt, sind ziemlich genau definiert. Weil wir die Engine ständig verbessert haben, ist sie jetzt extrem leistungsfähig und ermöglicht uns eine schnellere Fertigstellung von Lands of Lore 3.

PC PLAYER: Auch leistungsfähig in Sachen 3D-Kartenunterstützung?

JEFF: Nicht nur Hardware- sondern auch Softwareunterstützung. Auch Spieler, die keine 3D-Beschleunigerkarte besitzen, können Lands of Lore 3 spielen. Natürlich müssen dadurch einige Einbußen in Kauf genommen werden, aber es spielt sich auch ohne Zusatz-Hardware sehr flüssig. Es war eine herbe Enttäuschung für uns als Designer dieses Spiels, daß wir Lands of Lore 2 ohne 3D-Unterstützung veröffentlichten mußten. Aber an irgendeinem Punkt muß jede Softwarefirma mal sagen »Jetzt reicht's, das Spiel muß raus«. Auf der anderen Seite wurden wir dadurch positiv motiviert, aus Lands of Lore 3 das beste 3D-Spiel zu machen, das möglich ist.

» An irgendeinem Punkt muß jede Softwarefirma mal sagen "Jetzt reicht's, das Spiel muß raus". «

PC PLAYER: Die Charaktere in Götterdämmerung waren zum größten Teil gefilmt und paßten irgendwie nicht recht in die Spielumgebung. War das mit ein Grund, warum Ihr Euch diesmal für Polygon-Charaktere entschieden habt?

RICK GUSH: So ziemlich. Gefilmte Charaktere haben auch den Nachteil, daß man sie nicht vernünftig steuern kann. Deshalb waren all diese Szenen statisch und nicht interaktiv. Diesmal werden in den Zwischensequenzen die gleichen Grafiktechniken angewendet wie im Spiel selber. Dadurch wird das Ganze wesentlich flüssiger und ermöglicht neben gesteigerter Interaktion beispielsweise animierte Hintergründe.

PC PLAYER: Westwood hat Unsummen in sein Filmstudio investiert und verfügt über den größten Green-Screen-Leinwände im Bundesstaat Nevada. Und jetzt will plötzlich niemand mehr etwas von Full-Motion-Video hören oder sehen?

RICK: Das Studio und den Green Screen setzen wir nach nach wie vor ein. Es werden zwar kaum noch interaktive Filme produziert, aber Film und Video sind nach wie vor ein wesentlicher Bestandteil der Spieleproduktion. Motion-capturing ist beispielsweise eine Technologie, die nur mit Film erzeugt werden kann.

PC PLAYER: Nach dem dritten Teil wird es sicher noch weitergehen. Was plant Ihr für die Zukunft?

RICK: Große Dinge. Wir diskutieren gerade einen Abstecher in den Internet-Bereich. Vom Thema her würde sich ein Spiel wie Lands of Lore bestens für eine Online-Variante eignen. Und Westwoods eigener Spieleserver existiert ja bereits und ist sehr erfolgreich.

» Wir diskutieren gerade einen Abstecher in den Internet-Bereich. «

PC PLAYER: Warum verfügt LOL 3 eigentlich nicht über Mehrspieler-Unterstützung?

JEFF: Weil es nie als Multiplayer-Spiel ausgelegt war. Wir konzentrieren uns traditionell auf das Solospiel. Was nicht heißen soll, daß wir diesen Aspekt nicht für den nächsten Teil in Erwägung ziehen.

PC PLAYER: Ohne den Draracle geht Euch ein wesentliches Element in der Story verloren. Wie gleicht Ihr das wieder aus?

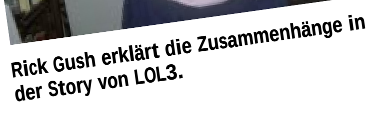
RICK: Gewisse Zusammenhänge zum Regime des Draracle sind immer noch in der Story enthalten. Unser neuer Bösewicht ist sein ehemaliger Lakai. Verglichen mit einer Phantasiefigur kann ein Mensch wesentlich vielschichtiger sein. Der Charakter ist entsprechend komplex und schwer einzuschätzen. Dadurch kann die Handlung noch spannender werden. Coppers Gegenspieler ist ein Paradebeispiel für Hinterlist. Die meisten Spieler werden überrascht sein, wenn sie herausfinden, wer für die Misere in Gladstone verantwortlich ist.

PC PLAYER: Da wir gerade bei Charakteren sind - was wird nun mit Scotia oder Luther?

RICK: Luther hat in diesem Spiel einen Gastauftritt, spielt aber keine aktive Rolle mehr. Scotia wird nicht auftauchen, obwohl ein kleinerer Zusammenhang zwischen ihr und Copper besteht. Sie war die erste Person in diesem Reich, die eine besondere Form der Magie anwenden konnte. Copper hingegen ist die letzte Person, die sich diese Magie zunutzen machen kann.

PC PLAYER: Besteht eine Chance, daß diese Charaktere in einem der nächsten Teile wieder erscheinen?

JEFF: Eine solche Möglichkeit sollte man nie ausschließen. Am Ende bestimmen immer noch die Kunden, wie unsere Spiele aussehen sollen. Wenn die Fans der Serie nach einem Comeback fordern, werden wir dem sicherlich nachgeben. Eine andere Möglichkeit wäre ein Prequel, das sich mit der Herkunft dieser Charaktere beschäftigt. **(Markus Krichel/mash)**



Rick Gush erklärt die Zusammenhänge in der Story von LOL3.

Jeff Fillhaber, Lead Programmer von Lands of Lore 3.

Bambi muß sterben

Subjektiv gegrantelte Polemik pur; frisch gezapft aus der Tastatur des Chefredakteurs.

LENHARDT LÄSTERT

Zartbesaitete Gemüter wie Sie und ich greifen zu schneuzfesten Taschentüchern, wenn Bambis Mama auf der Leinwand in den großen Hirschhimmel befördert wird. Vor allem in den ländlichen Regionen der USA zeichnet sich aber ein echter Mann immer noch dadurch aus, daß er Fährten lesen, Flinten durchladen und – »Bambi! Paß auf! – BLAM!« den Sonntagsbraten eigenhändig erlegen kann.

In Deutschland ist das alles ein wenig anders. Strengere Waffengesetze und das ungünstigere Mensch-Hirsch-Populationsverhältnis sorgen in unserem dichtbesiedelten Staat dafür, daß man am Wochenende seltener zum Schießprügel greift (auch wenn einem angesichts der lautstarken Balkonaktivitäten der lieben Nachbarn manchmal danach zumute ist).



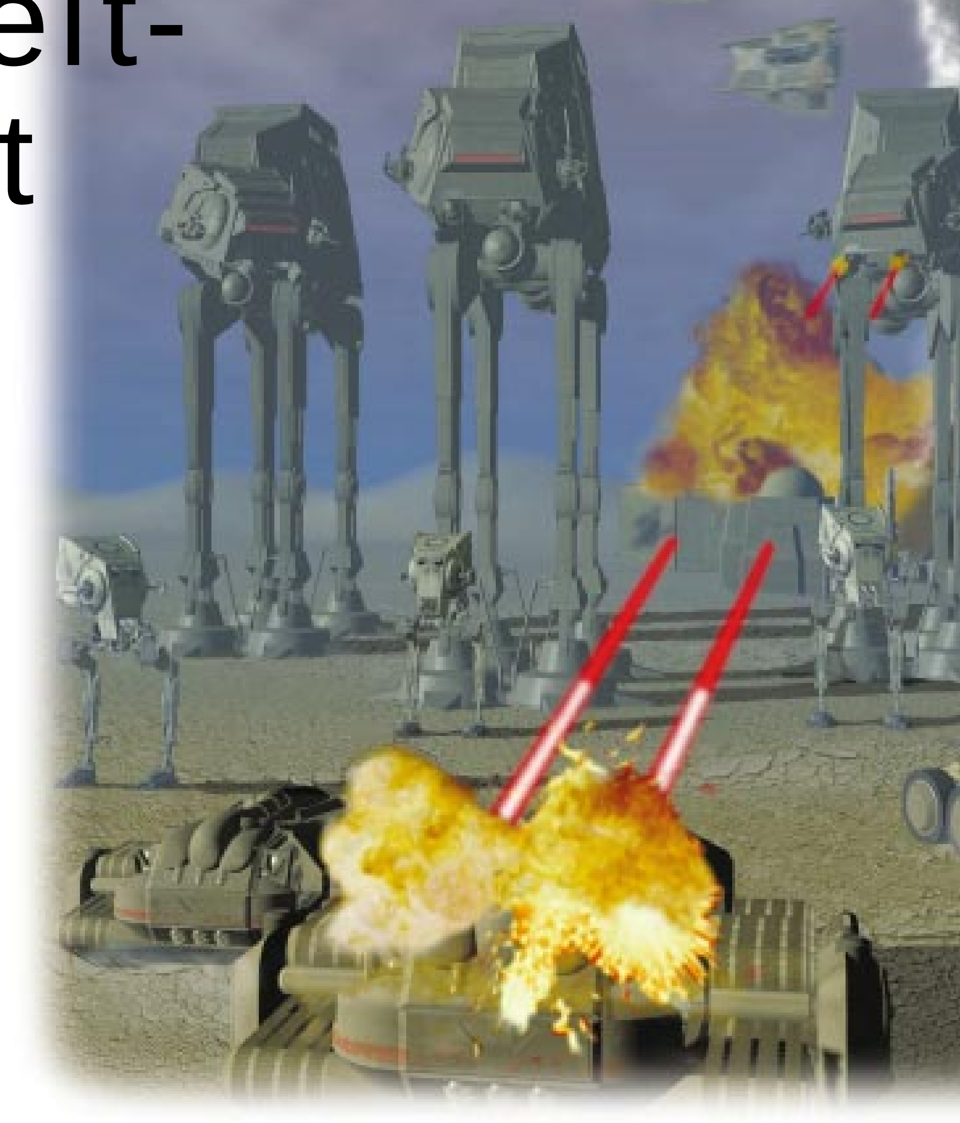
Deer Hunter auf der Pirsch: Wer Hirsche beschießt, wird wenigstens nicht indiziert.

»Ich werd' zum Hirsch« mag man hierzulande ungläubig staunen, wenn man sich die Überraschungs-Nr.-1 der amerikanischen Spielehitlisten ansieht. Die Anregung zur Rotwild-Jagdsimulation »Deer Hunter« kam von Einkäufern der Supermarkt-Kette Wal-Mart. Die befanden nämlich, daß ein solches 20-Dollar-Mitnahmeprodukt für den männlichen, erwachsenen Gelegenheitsspieler noch fehlte – her mit dem »Geschenk für Papi«. Distributor GT Interactive gab die Anregung an das Programmierteam Wizard Works weiter. Rund 700 000 verkaufte Hirschhascher später steht Deer Hunter auf Platz 1 der vom Institut PC Data ermittelten Verkaufscharts. Selbst Lara Croft und Jedi-Ritter mußten sich dem spielerisch eher simpel anmutenden Halali-Simulator beugen.

Wo ein Hit ist, sind die Nachahmer nicht fern: Während GT den Deer-Hunter-Erfolg mit Zusatz-CDs reichlich ausweidet, kann es nur eine Frage der Zeit sein, bis ähnlich konzipierte Produkte auf den europäischen Seichtspieler männlichen Geschlechtes abzielen. Freilich muß man dabei Rücksicht auf die anderen Freizeitgewohnheiten nehmen. Der Förster vom Silberwald ist längst verschieden, steif und kalt; Jagdtriebe des deutschen Mannes müssen sich vielmehr auf Kleinvieh beschränken. Wo bleibt also »Mücken Hunter«, die Insekten-Jagdsimulation? Eine laue Sommernacht mit der Angebeteten wird jäh vom Dolby-Surround-Surren gestört. Eine blutrünstige Mücke im Anflug! Der Mücken Hunter ortet akustische Signale, liest die Fährten der Bestie und wählt während des Anschleichens seine Waffen: Begnügt er sich mit dem zarten Anmatschen einer Werbesendung oder muß gar eine zusammengerollte »PC Player Plus« investiert werden, um die Obermücke am Levelende niederzuringen? Extrawaffen wie Spraydosen sind rar, da sich Mückengeschwader meist jenseits der Ladenöffnungszeiten auf die menschlichen Blutbanken stürzen.

Wenn die spielende Bevölkerung genug von SF- und Fantasy-Räuberpistolen hat, wird anscheinend der Alltag zum spannenden Szenario. Keine Beschäftigung ist zu trivial, um nicht auf dem PC simuliert zu werden. Wer nun kichernd eine Angel-Simulation prophezeit, wurde bereits von der Wirklichkeit mehrspurig überholt. Ehrwürdige Hersteller wie Sierra oder EA Sports haben auch diese Form des »Mensch-gegen-Bestie«-Überlebenskampfs schon längst digital aufbereitet. Jetzt aber genug gelästert; ich muß mir noch die Keule umschnallen und den Flammenwerfer volltanken, um etwas Kohlrabi zu jagen. Halali! **(hl)**

Echtzeit-Macht



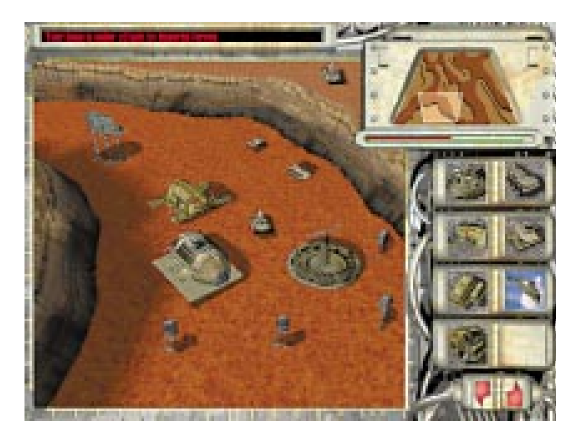
Nach dem durchwachsenen »Rebellion« will LucasArts nun das Echtzeit-Strategie-Genre richtig aufmischen. Mit »Force Commander« soll ein Star-Wars-Eroberungsspiel unterm Weihnachtsbaum liegen, das gewisse Ähnlichkeiten zu »Command & Conquer« nicht leugnen kann.

Aktuell

Decken wir schleunigst Lord Darth Vaders schwarzen Umhang über das fummelige »Rebellion«. LucasArts nächstes Echtzeitstrategie-Spiel bewegt sich vielversprechend in den Spuren von »Command & Conquer« & Co. Als Rebellenführer oder Kommandant der imperialen Truppen führen Sie in »Force Commander« Ihre Mannen zum Sieg.

Die Hintergrundgeschichte setzt mit der Vernichtung Alderaans im ersten Teil der »Star Wars«-Trilogie ein und endet mit der Zerstörung des zweiten Todessterns in »Rückkehr der Jedi-Ritter«. Um Verwicklungen mit der Story zu vermeiden, werden kaum Kämpfe aus den Filmen nachgespielt. Ausnahme: Die Schlacht um den Eisplaneten Hoth, die im Spiel wie im Film immer zu Ungunsten der Allianz ausgeht. Durch das Erfüllen bestimmter Teilziele kann hier jedoch zumindest ein taktischer Sieg errungen werden.

Der spielerische Ansatz ähnelt bekannten Titeln im Echtzeit-Genre: Sie bauen eine Basis, Einheiten und sammeln Ressourcen, die sich je nach Szenario ändern. So müssen Sie auf dem Wüstenplaneten Tatooine Wasser lagern, während es auf der ebenfalls sehr heißen Welt Kessel gilt, Gewürze abzubauen. An Geländearten stehen gemäßigte Klimazonen auf Alderaan oder die kalten Gebiete auf Coruscant an. Der Feldzug führt zudem in die Grassteppe auf Corellia und den tropischen, feuchten Regenwald von Yavin 4. Die Kampagnen sind in Kapitel aufgeteilt, die für gewöhnlich drei Missionen umfassen. Hier geht es um Ziele von der totalen Vernichtung der Gegenseite über das Zerstören bestimmter Gebäude bis hin zum geschickten strategischen Rückzug.



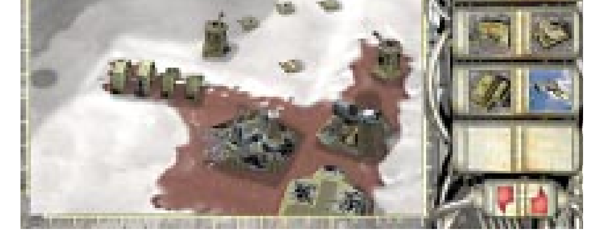
Auch auf Kessel geht es der Allianz an den Kragen. Das dreidimensionale Terrain hat zudem Einfluß auf die Truppenbewegungen, per Direct3D ist die Grafik auf aktuellem Stand.

Über 100 verschiedene Truppensorten finden sich auf den Schlachtfeldern. Da sind vor allem auf Rebellenseite viele nie gesehene Einheiten wie Panzer oder Truppentransporter. Lasertürme, Snowspeeder und Y-Wing-Bomber kennen Sie aus dem Kino, genauso wie eine Menge des imperialen Kriegsmaterials. Die dunkle Seite der Macht wartet mit Raketenwerfern, Droiden, Sturmtruppen oder TIE-Fightern auf.

Auch in Force Commander stellen AT-AT-Kampfläufer eine riesige Bedrohung dar. Mit ihrer enormen Panzerung, Geländegängigkeit und den vielen Soldaten in ihren fetten Bäuchen werden sie von den Rebellen nicht gern gesehen. Trotzdem sorgen die Programmierer rund um Chefdesigner Sean Clark dafür, daß jede Einheit ihre Vor- und Nachteile hat. Eine Superwaffe, die den kompletten Konflikt für sich entscheidet, soll es nicht geben. Der künstlerische Aspekt kann sich ebenfalls sehen lassen: Selbst wenn die meisten Fahrzeuge aus dem Spiel in den Filmen nie einen Auftritt hatten, so scheinen sie doch dazuzugehören. Generell haftet den Widerständlern ein gewisser Secondhand-Look an, da sie sich alles mehr oder weniger zusammenklauen müssen. So finden sich Teile des Fuhrparks von Imperator Palpatine in

▲ Sicherlich einer der Höhepunkte von Force Commander: die Schlacht um die Eiswelt Hoth.

Diese lustige Einheit transportiert Soldaten springenderweise durch die Gegend.



Hier müssen die Rebellen ebenfalls auf ihre ziemlich ramponierte Basis achtgeben, bevor AT-ATs und TIE-Bomber sie dem Erdboden gleichmachen.

Feindeshand wieder, mit dem Unterschied, daß sie umlackiert und mit dem Symbol des Protestes versehen wurden.

Alle Vehikel müssen mit dem Terrain kämpfen, das komplett dreidimensional gestaltet wird. Schnee und Matsch behindern das Vorwärtskommen genauso wie Felsen, Abhänge und Hügel. Eine »Line of sight« implementieren die Entwickler ebenfalls; das heißt, eine Abteilung Sturmtruppen kann eine Rebellenstellung erst dann sehen, wenn direkte Sichtlinie besteht. Ist ein Berg dazwischen, werden sie sie nicht bemerken, es sei denn, die anderen werden aktiv und greifen an. Hochstehende Gerätschaften wie AT-STs oder Luftunterstützung in Form von Y-Flüglern haben dabei selbstverständlich enorme Vorteile.

Grafisch können wir mit appetitlichen Leckerbissen rechnen, denn die Darstellung unterstützt Direct3D und benutzt so flüssige 64 000 Farben, gefilterte Texturen und Lichteffekte. All dies läuft nur auf Beschleunigerkarten; das Programm ist somit nach »Shadows of the Empire« der zweite LucasArts-Titel, der sich mit herkömmlichen 2D-Grafikboards nicht zufriedengibt. Zwar muß die Auflösung mit 640 mal 480 Bildpunkten auskommen, doch dafür gibt es die Möglichkeit, verschiedene Blickwinkel zu wählen. Ein interessanter Punkt hierbei dürfte eine bewegliche Kameraperspektive sein, die hilft, die Übersicht über das Kampfgetümmel zu bewahren.

Akustisch wird das Geschehen auf gewohnt hohem Niveau liegen. So erwarten wir CD-Musik von John Williams und authentische, digitalisierte Geräusche aus der Trilogie. Netzwerkspieler kommen ebenfalls nicht zu kurz und dürfen mit maximal acht Kommandanten auf einem Schauplatz antreten. Über das Internet sind es wie bei »X-Wing vs. TIE-Fighter« immerhin noch alles in allem vier Mitstreiter. **(mash)**

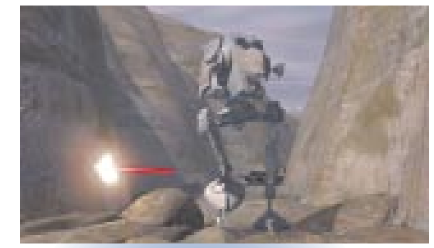


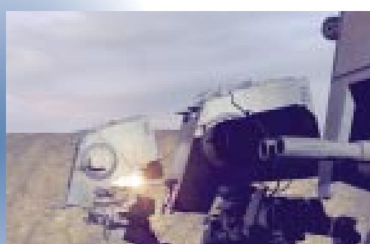
Echtzeit-Strategie mit Star Trek

Interplay ist ebenfalls nicht untätig und bastelt gerade an einem Star-Trek-Echtzeit-Strategietitel mit Namen Starfleet Command. Als Kapitän eines von über 50 verschiedenen Raumschiffen ärgern Sie sich mit Klingonen und Romulanern herum – oder mit der Föderation, denn die Kommandantensessel auf den anderen Seiten stehen ebenfalls zur Disposition. Geschwader von bis zu drei Schiffen samt deren Offizieren hören auf Ihre Befehle, wenn Sie durch aus der Fernsehserie und den Filmen bekannte Sonnensysteme oder Nebel fliegen. Einige Missionen werden Trekkern zudem bekannt vorkommen. Nichtsdestotrotz stehen auch per Zufallsgenerator erzeugte Kampagnen auf dem Dienstplan.

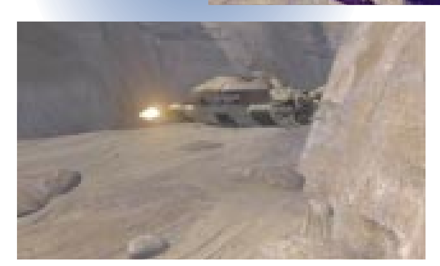
STAR TREK: STARFLEET COMMAND – FACTS

- ▶ Hersteller: Interplay
- ▶ Genre: Echtzeit-Strategie
- ▶ Termin: 4. Quartal '98





Dieser AT-ST-Walker wird von einem Rebellenpanzer beschossen. Daraufhin holt er ein paar Kumpels zur Verstärkung und jagt seinerseits den Schwebetank.



FORCE COMMANDER – FACTS

- ▶ Hersteller: LucasArts
- ▶ Genre: Echtzeit-Strategie
- ▶ Termin: 3. Quartal '98
- ▶ Besonderheiten: Dreidimensionales Terrain; Direct3D-Unterstützung; Star-Wars-Szenario; Kampagnen in Kapitel unterteilt.

Lost in France

»Heart of Darkness«, das Erstlingswerk der französischen Amazing Studios, scheint sich nach einem halben Jahrzehnt Entwicklungszeit der Vollendung zu nähern. Wir haben uns in Paris angesehen, wie sich das Jump-and-run mit den brillanten Zwischensequenzen indes entwickelt hat.

Gründonnerstag in Paris: Düstere Regenwolken brauen sich über den verschlungenen Straßen und Gassen der französischen Hauptstadt zusammen, die tentakelgleich das verwinkelte Häusermeer durchziehen. Die gespenstische Szene wirkt wie eine Metapher für »Heart of Darkness« (HoD): Zum einen braut sich auch darin ein Wetterphänomen zusammen, das für Angst und Schrecken sorgen wird. Zum anderen sieht die Entwicklungsgeschichte des Spiels ähnlich verwinkelt aus.

Vor genau drei Jahren geisterte der Titel zum ersten Mal durch den Aktuell-Teil der PC Player. Damals war HoD bereits drei Jahre in Entwicklung und sollte »schon im Oktober '95« erscheinen. Lassen Sie uns Ihr Gedächtnis auffrischen: Ehemalige Mitarbeiter von Delphine Software gründeten 1992 das französische Entwicklungshaus Amazing Studios. Namen wie Eric Chahi (Schöpfer von »Another World«) oder Frédéric Savoir (verantwortlich für »Flashback«) lassen allen Liebhabern gepflegter Action-Adventures und Jump-and-runs das Wasser im Munde zusammenlaufen. Ihr erstes Projekt sollte ein lupenreiner Plattformer sein, durch Grafik-Opulenz und bombastischen Sound seiner Zeit weit voraus. Virgin Interactive nahm das Team unter seine Fittiche und zeigte drei Jahre später stolz die ersten Ergebnisse. Sogar ein Erscheinungsdatum wurde genannt: Im Herbst '95 sollte die Genre-Revolution auf die gierigen Fans losgelassen werden. Doch das hat irgendwie nicht ganz hingehauen: Verspätungen in Fülle ließen Virgin schließlich das Handtuch werfen. Eine Veröffentlichung des Titels schien mehr als fraglich. Doch Amazing Studios gab nicht auf: Als neuer Publisher konnte Infogrames gewonnen werden, die Zielplattform wurde von Sega Saturn über PC auf die Formel »PC und PlayStation« umgemodelt, und tatsächlich sieht es so aus, als sei ein Ende der Odyssee in Sicht.



Ab durch die Mitte: Andy düst mit seinem Gleiter ins Reich der Dunkelheit.

Ein Junge und sein Hund

Das sind noch Ideale: Weder für ein schönes Mädchen, noch für die Rettung der Welt zieht der kleine Junge Andy in den Kampf gegen die Mächte der Finsternis. HoDs Held ist, glauben Sie es oder nicht, auf der Suche nach seinem Hund Whisky, der von einer urplötzlich aufkommenden Sonnenfinsternis in einen Dimensionstunnel gesogen wird. Welch ein Glück, daß Andy in seinem Baumhaus zufällig einen Gleiter geparkt hat, mit dem er in jede beliebige Dimension fliegen kann. Gut, natürlich wäre ein solcher Zufall im wirklichen Leben unwahrscheinlicher als dreimal hintereinander sechs Richtige im Lotto, doch wir sind ja in der bunten Welt der französischen Computerspiele – da ist alles möglich.

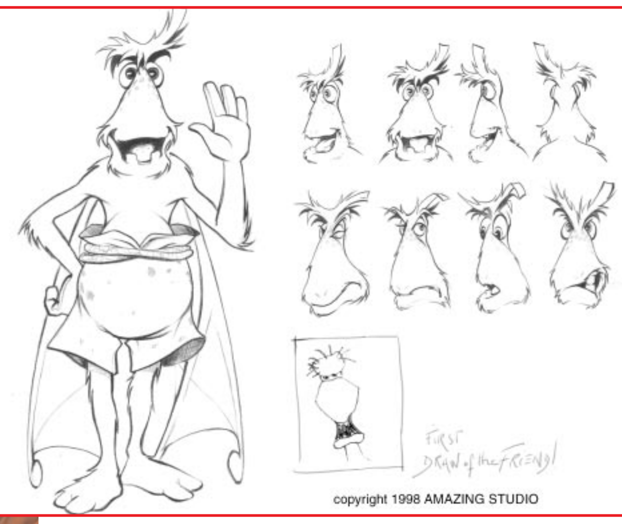
Ohne einen Führerschein baut Andy jedoch prompt eine Bruchlandung und parkt den Gleiter halsbrecherisch zwischen zwei Felsen ein. Flugs herausgesprungen, aber der Ärger fängt erst an: Finstere Schattenwesen wollen ihm in schier endloser Zahl an den Kragen.

Acht Unter- plus einen kurzen Endlevel muß der mehr oder weniger tapfere Junge überstehen. Dabei wogen Erinnerungen an Genre-Klassiker auf: In einer Dschungelwelt schwingt sich Andy »Pitfall«-like mit Lianen durch die Baumwipfel, in der schon erwähnten Felsenlandschaft klettert er wie »Bruce Lee« im gleichnamigen Plattformer an steilen Wänden entlang. Sogar das Freischwimmerabzeichen kann Andy gebrauchen: Unter Wasser schwimmt er mit einer Ausdauer an giftigen Pflanzen vorbei und durch tückische Strömungen, daß selbst Johnny »Tarzan« Weismüller neidisch würde. Nur



▲ Mit einer Liane hangelt sich der kleine Held über die gefährlichen Schnapp-Pflanzen.

Die Grillsaison ist eröffnet – die Laserkanone macht Schluß mit lästigen Schattenwesen.



▲ Andys Freund »Kumpel« in einer ersten Skizze ...



... und zusammen mit seinen Stammesgenossen in einer Zwischensequenz.



▲ Vorne links: Eric Chaki; hinten rechts: Frédéric Savoir.
Aufstellen zum Fototermin: das Heart-of-Darkness-Team in einer kurzen Schaffenspause.

manchmal hat Andy eine Waffe dabei. Der selbstgebaute Superlaser wird ihm schon recht früh von grimmigen Monstern entrissen. Jedoch liegen ein paar seltsam glimmende Felsbrocken in der Landschaft herum, die Andy nach einer Berührung mit kosmischer Energie aufladen. Fortan schüttelt er ein paar kernige Blitze aus dem Handgelenk, mit denen er Wände einreißen und Widerlinge eliminieren kann.

Es ist fast fertig!

Schicke Zwischensequenzen offenbaren HoDs französische Herkunft: Ob nahtlos in den aktuellen Ort des Geschehens eingebaut oder separat als eigenständiger Film – die Szenen sind außerordentlich gut gelungen. Kombiniert mit der Hintergrundmusik, die von keinem geringeren als Komponist Bruce Broughton (zu seinen Werken gehören die Soundtracks zu »Presidio« oder »Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft«) geschrieben wurde, erinnern sie an einen abendfüllenden Zeichentrickfilm aus dem Hause Disney.

Neben der Musik sind auch die Geräusche ausgefeilt: In 16-Bit-Stereo-Raumklang ertönt beispielsweise bei einer Reihe von Sprüngen nie der gleiche Soundeffekt zweimal hintereinander. Für diesen guten Ton sorgten drei Fachmänner, die als »Foley Artists« schon bei Luc Bessons »Im Rausch der Tiefe« oder »Léon« aktiv waren. Die Grafiken der acht verschiedenen Level sind farbenprächtig, und allein die Bewegungen von Held Andy werden in über 2000 verschiedenen Einzelbildern dargestellt. Durch ausgeklügelte Routinen kann Andy ohne Verzögerung vom Laufen ins Kriechen überwechseln. Das Zauberwort dafür lautet, so Eric Chahi, »Responsive Control«. Soll bedeuten, daß die Spielfigur sofort auf Ihre Eingaben reagiert. Vorbei die Tage, in denen ein Pitfall Harry jr. im »Maya-Abenteuer« erst in einer langwierigen Animation die Peitsche zieht, bevor er Skorpionen eins auf die Mütze gibt.

Die bösen Monster sind nicht nur stupide Hau-drauf-Gesellen. Sie kommunizieren untereinander. So kann es passieren, daß ein Übeltäter an Andy heranschleicht und ihn festhält, damit seine Kumpane ihm sorglos eine reinhauen können.

In drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden wird Andy nicht einfach mit mehr und mehr Feinden überschüttet: Die Puzzles und Hindernisse ändern sich tatsächlich abhängig von der eingangs getroffenen Wahl.

Bleibt die Gretchenfrage an Eric: Warum ist HoD jetzt schon sechs Jahre in der Entwicklung und immer noch nicht ganz fertig? Er druckst lange herum, windet sich wie ein Blatt im Wind, und meint dann: »Bis auf 3D Studio mußten wir alle unsere Tools selbst programmieren. Dann haben wir den Grafikstil von einem flachen, cartoonhaften Aussehen in realistischere, mit 3D-Effekten kombinierte Bilder geändert. Und dafür waren dann eigens programmierte Kompressionsroutinen notwendig.« Aber vor drei Jahren sah das Spiel doch schon recht fertig aus? »Nach zwei Jahren in der Entwicklung zeigt jeder Publisher erste Bilder und Eindrücke, selbst, wenn das Spiel noch lange nicht fertig ist. Im Herbst '95 standen wir vor der Wahl: Entweder das Ganze husch-husch zu Ende programmieren oder alles noch einmal komplett neu zu schreiben. Wir haben uns für die zweite Variante entschieden.« Das hat HoD bis jetzt nicht geschadet, wie wir uns in Paris selbst überzeugen konnten: Nach dreieinhalb durchspielten Leveln mußte der Autor dieser Zeilen gewaltsam vom PC getrennt werden, damit dem Rückflug nichts mehr im Wege stand. **(ra)**



Nächste Woche geht's auf den El Capitan: Früh übt sich, was einmal ein guter Freeclimber werden will.

HEART OF DARKNESS – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Amazing Studios/Infogrames
- ▶ **Genre:** Geschicklichkeit
- ▶ **Termin:** Sommer '98
- ▶ **Besonderheiten:** Seit sechs Jahren in der Entwicklung; zeichentrickgleiche Animationen; sehr abwechslungsreiche Level; Musik und Soundeffekte von Hollywood-Veteranen.

Junge Wilde

Im vierten Firmenjahr drückt Interactive Magic aufs Gaspedal. Die Firma von Ex-Microprose-Urgestein »Wild« Bill Stealey hat ein halbes Dutzend Strategie- und Simulations-Titel in Arbeit. Als erstes deutsches Magazin durfte sich PC Player bei den Entwicklungsstudios im US-Bundesstaat North Carolina umsehen.



Das Hauptquartier von Interactive Magic steckt in diesem Flachbau in Raleigh, North Carolina.

Raleigh, North Carolina, hat eine Sehenswürdigkeit zu bieten, die in keinem Reiseführer steht. Eine gute Viertelstunde mit dem Auto vom Flughafen entfernt residiert Interactive Magic in einem von Wäldern umgebenen Industriepark. Auch wenn nicht jedes Spiel ein Meisterwerk war, schaffte es die Firma, ihren Umsatz von 1996 bis 1997 zu verdoppeln. Präsident Bill Stealey ist zuversichtlich, in diesem Jahr eine ähnlich saftige Steigerungsrate zu erreichen. Wir durften einen ersten Blick auf die Spiele werfen, mit denen dieses Kunststück gelingen soll.

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Nach der »iF-22« startet das Designerteam »I-Magic Labs« im Sommer mit der neuesten Version des Mehrzweck-Jets F/A-18. Dabei besuchten Mitarbeiter den Flugzeugträger USS Abraham Lincoln, wo auch ein Teil der Realfilmaufnahmen entstand. Parallel dazu reiste eine Gruppe mit Bill Stealey zur Patuxent River Naval Air Station in Maryland, wo die neue »Superhornet« gerade getestet wird. Hier sahen sich die Programmierer einen Simulator an und nahmen weiteres Film- und Audiomaterial auf.

»Wir benutzen als Grundlage die Version 5.0 der iF-22« (Test in PCP 5/98), sagt Projektleiter Jim Harler, ebenfalls ein ehemaliger Air-Force-Pilot. »Das Programm hatte einige Schwächen, die wir nun ausbügeln werden.« Die in jeder Ansicht anklickbaren Schalter und MFDs werden vom Vorgänger übernommen. Das TALON-System (Total Air & Land Operations Network) sorgt für dynamische Kampagnen in den beiden Missionsgebieten Ägäis und Mittlerer Osten. Da Sie Teil einer Marineflieger-Schwadron werden, starten und landen Sie oft vom Deck eines Flugzeugträgers aus – keine leichte Aufgabe. Dank des sehr variablen Schwierigkeitsgrades können die ziemlich schwierigen Landemanöver auch vom Autopiloten übernommen werden. Mittels Direct3D werden Texturen gefiltert und Rauchfahnen mit Transparenzeffekten versehen, die DEMON-Grafik-Engine verwendet wie gehabt Satellitenbilder.

Eines der Einsatzgebiete wird der Mittlere Osten sein. Die Direct3D-Unterstützung wird noch hinzugefügt. (iF/A-18E CSF)



Auf Wunsch kann auch der Autopilot die Landung übernehmen. (iF/A-18E CSF)

iF/A-18E CSF – FACTS	
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	Sommer '98
▶ Besonderheiten:	Verbessertes dynamisches Kampagnensystem; Realfilmsequenzen; 3D-Kartenunterstützung.

Vernetzte Spieler freuen sich über die unterschiedlichen Modi: Außer dem obligatorischen Deathmatch fliegen Sie auch im Team gegeneinander, eine Capture-the-flag-Option wird ebenfalls implementiert. Anders als bei der iF-22 müssen Sie hier nicht einen neutralen Flughafen einnehmen, sondern den Träger des Gegners versenken.

Malkari

Als sich dem Sonnensystem Malkari ein weiterer Stern nähert, werden alle Planeten von dessen Gravitation in handliche, kleine Asteroiden zerbröselt. Sämtliche Bewohner starben aus, doch ein paar Wissenschaftler installierten in jeden Kometen einen Replikator, der aus der Genmasse neue Malkarianer zeugte. Mittlerweile hausen auf den Planetoiden Millionen von ihnen, und wie es nun mal so ist, können sie sich nicht einigen, wer Herrscher sein soll. Dazu werden Sie Mitglied einer Gilde; sobald diese genügend Asteroiden innehat, kann sie eine Wahl zum Imperator einfordern. Sie gewinnen, indem Sie entweder zum Alleinherrscher gekürt werden oder die meisten Ressourcen Ihr eigen nennen.

Ein News-Ticker hält den Aufbau-Wirtschaftler immer auf dem neuesten Stand. Die farblich abgesetzten Nachrichten selektieren Sie per Filter. Zur besseren Übersichtlichkeit sind weiterhin alle aktiven Raumer mit jeweils einem eigenen Button aufrufbar. Die Schiffe lassen sich auch formationsweise bewegen, im entsprechenden Menü können Sie diese dazu direkt anklicken.

Im Gespräch mit »Wild« Bill Stealey

Schon seit 15 Jahren ist der ehemalige Air-Force-Pilot im Spielebusiness tätig. Als Mitbegründer von Microprose tat er sich schon Anfang der 80er durch Simulationen und meist militärisch angehauchte Titel hervor, bis er 1993 ausstieg.

Im April 1994 gründete er Interactive Magic, die sich auf Simulationen und Strategie mit Internetunterstützung spezialisierten.

PC PLAYER: Die Produkte Deiner Firma sind zum großen Teil auf das Spielen im Internet ausgelegt. Wie siehst Du die zukünftige Entwicklung dieses Mediums?

»WILD« BILL STEALEY: Ich freue mich auf die Zeit, in der ich nach Hause komme, die Tür öffne und sage: Guten Abend, HAL! Und HAL sagt: Guten Abend, Bill! Du hast 27 E-Mails aus Europa, 40 aus Asien und 300 aus Nordamerika. Und 400 Leute wollen Dich umbringen (lacht)! HAL, sag' ihnen, ich bin um neun Uhr in Warbirds online.

Mein Zuhause wird ein Fenster zum Universum sein. Ich kann in alle Rollen schlüpfen, ein Pilot oder Captain Kirk sein, alles von zu Hause aus. Wir haben bis zum Ende des Jahres sechs starke Internet-Spiele im Programm. Darin liegt die Zukunft. Die Preise werden sinken, auch in Deutschland, wo ja noch die Telefongebühren dazukommen.

PC PLAYER: Was sagst Du zu der Indizierungsproblematik hierzulande?

BILL: 1988 habe ich die BPjS auf 10 Millionen Dollar verklagt – und gewonnen! (Anmerkung der Redaktion: Es ging damals um die Indizierung »Gunship« von Microprose). Ich habe zwar kein Geld bekommen, aber erreicht, daß sie nicht mehr gegen mich vorgehen. Solange wir nicht bestimmte historische Elemente integrierten, sei alles klar, sagten sie mir damals. Wir wurden also seit dieser Zeit nicht mehr indiziert.

Ich gebe aber zu, daß eine Menge Titel ziemlich gewalttätig sind, einige 3D-Shooter etwa, in denen Du 5000 Leute umnietest. Das ist nicht die Art Spiele, die Microprose gemacht hat und nicht die Art Spiele, die Interactive Magic macht. Ich verkaufe Programme, die aus Situationen des echten Lebens entstehen. Da ist zum Beispiel unsere »Great Battles«-Serie, die auf realer Geschichte basiert. Oder es handelt sich dabei um die Geschichte der Zukunft wie bei »Liberation Day«. Oder Simulationen. Ich sage immer, die besten Programme zwingen Dich dazu, unter Zeitdruck und mit wenig Informationen Entscheidungen zu treffen.

Wild Bill mit seinem liebsten Nahverkehrsmittel, der »Miss Magic«.

PC PLAYER: Deine Firma konzentriert sich hauptsächlich auf Simulationen und Strategiespiele ...

BILL: ... also, bei Vangers weiß ich nicht genau, was es ist (lacht) ! Es ist eine Art Handelsspiel, eine Art Actionspiel, eine Art Rollenspiel – die Betonung bei I-Magic liegt aber durchaus auf Strategie und Simulationen. Das haben wir schon bei Microprose gemacht, und als wir uns dort auf andere Genres verlegten, funktionierte es nicht. »Rex Nebula« war ein tolles Adventure, aber niemand hat so etwas von Microprose erwartet. Wir programmieren also Simulationen und Strategiespiele, und wenn etwas Cooles wie Vangers daherkommt, machen wir es auch.



Bald sind wir Besitzer dieses stolzen Schiffes. (Malkari)

Generell soll der Spieler kaum mit Mikromanagement belästigt werden. Wie es sich für ein vernünftiges Strategiespiel gehört, weiten Sie Ihren Einfluß nicht nur durch das Besetzen von Planetoiden aus. Auch politische Intrigen und Schachereien gehören zur Tagesordnung. Bieten Sie Stimmen für Geld, erwerben Sie Ressourcen, und booten Sie Ihre Konkurrenten durch Lug und Betrug aus.

Die Himmelskörper stellt eine echt dreidimensionale Karte dar, die auf der hauseigenen Flugsimulations-Engine basiert. Zoomen Sie eine der Sonnen heran, schießen sogar sichtbare Protuberanzen hervor. Besonderen Wert legen die Entwickler auf den Mehrspielermodus, an dem bis zu 40 Strategen simultan teilnehmen können. Falls einer der Spieler keine Lust mehr hat, übernimmt einfach der Rechner, so daß sich nicht immer alle Mitwirkenden zusammenfinden müssen. Bevor das Produkt in den Ladenregalen steht, wird über die Webseite von I-Magic (http://www.imagicgames. com) voraussichtlich im Juli ein Betatest angeboten.

MALKARI – FACTS

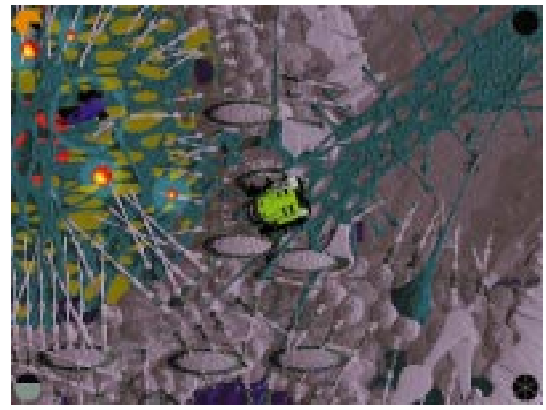
- **Genre:** Rundenstrategie
- **Termin:** August '98
- **Besonderheiten:** Bis zu 40 Spieler gleichzeitig; unterschiedliche Siegbedingungen; politische und diplomatische Manipulationen.

Vangers

Als ein Sammelsurium aller möglichen Genres präsentiert sich dieser Titel, der vom russischen Team »K-D Lab« entwickelt wird. Ende dieses Jahrtausends entdecken disziplinübergreifende Zweige der Natur- und Geisteswissenschaften ein anderes Kontinuum, wodurch sich die Möglichkeit ergibt, per Dimensionssprung zeitverlustfrei von einem Planeten zum nächsten zu reisen. So entsteht der Kolonialismus neu, bis die Menschheit auf die Cryspos trifft, ein insektenähnliches, technisch weit fortgeschrittenes Volk. Damit benutzen die Menschen eine gentechnische Waffe, die zwar die Cryspos zurückschlägt, jedoch auch die bekannte Zivilisation auslöschte.



Je mehr Geld Sie verdienen, desto schönere Fahrzeuge können Sie sich leisten. (Vangers)



Die organisch gewachsenen Welten sind sehr bizarr und warten mit einigen Überraschungen auf. (Vangers)

Tausende Jahre später existieren die Planetenpassagen nur noch rudimentär, die Welten werden von bizarren Kreaturen bevölkert. Sie selbst gehören nun zum Klan der »Vangers«, die mit ihren Fahrzeugen nach brauchbaren gewinnbringenden Artefakten suchen. Ihr Vehikel steuern Sie aus einer Draufsicht, die sich auf Wunsch in eine isometrische ändern läßt. Mit zunehmendem Bankkonto leistet der Fahrer sich neue Waffen und etwa Flug- oder Tauchmodule. Größere, stärker gepanzerte Wagen haben die Händler an den verstreuten Stützpunkten ebenfalls auf Lager.
Im Spielziel sind Sie völlig freigestellt: Die sogenannten »Berater« in jeder Basis vergeben Aufträge, Handelsgüter bringen auch Profit, und wer es mit der Ehrlichkeit nicht so genau nimmt, lauert Kollegen auf und beraubt sie ganz einfach. Per Netzwerk suchen bis zu acht Vangers in den insgesamt neun Welten gleichzeitig nach ihrem Glück.

VANGERS – FACTS

- **Genre:** Genre-Mix
- **Termin:** Herbst '98
- **Besonderheiten:** Kein klar definiertes Spielegenre; weitläufig konfigurierbare Fahrzeuge.

Ultrafighters

In 600 Jahren haben es Autolobby und chemische Industrie endlich geschafft: Alle Ölreserven sind verbraucht. Und Elektromotoren sind nicht stark genug, Kampfflugzeuge, wie wir sie kennen, in der Luft zu halten. Daher bestehen die Flieger der Zukunft aus extrem leichten Materialien und sind darüberhinaus mit Laserkanonen ausgestattet. Sie verkörpern einen Söldner, der sich in 25 Einzelaufträgen oder einer Kampagne gegen das böse Reich Zindo stellt. Der Feldzug wiederum setzt sich aus einem Missionsbaum mit insgesamt 26 Einsätzen zusammen. In diesen rüsten Sie Ihren Miniflieger mit besseren Kanonen und Instrumenten aus; insgesamt machen zehn Sorten »Ultralights« die Lüfte im 26. Jahrhundert unsicher.
Designteam »Eagle Interactive« setzt bei seiner Neuentwicklung auf die reizvolle Zusammenstellung aus modernsten Waffen und althergebrachten Flugmodellen – ein langsam fliegendes, sehr leichtes Flugzeug ähnelt in seinen Eigenschaften noch am ehesten einer Mühle aus dem Ersten Weltkrieg. Als Hintergrund wählten die Programmierer die Salomonischen Inseln, die mittels Direct3D hübsch in Szene gesetzt werden.

ULTRAFIGHTERS – FACTS

- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** Herbst '98
- **Besonderheiten:** Bewaffnete Ultraleicht-Flieger; Kombination aus modernen Waffen und klassischem Dogfight.



Von diesen in der Luft schwebenden Flugzeugträgern aus starten Sie zu Ihren Einsätzen. (Ultrafighters)



Hier sehen Sie Ihren Ultrafighter von außen. (Ultrafighters)

Theocracy

Das Programmierteam »Philos Laboratories« versetzt Sie dagegen ins ausgehende Mittelalter. In diesem Echtzeit-Strategiespiel übernimmt der Spieler die Rolle eines Stammesherrschers in Zentralamerika – bei den Azteken, um genau zu sein. Hier setzen Sie sich



Viel Gewusel mit vielen Einheiten. (Theocracy)

in 15 umfangreichen Provinzen gegen andere Stämme und aufdringliche, goldgierige Spanier durch und behaupten Ihre Kultur. Die Betonung liegt dabei auf den Kämpfen, und so kommandieren die Häuptlinge bis zu 200 Einheiten gleichzeitig. Damit dabei der Überblick nicht verloren geht, lassen sich Truppen nach Gattung selektieren. Neben Bogenschützen und Fußvolk stehen fünf Sorten Zauberkünste zur Verfügung, die von Feuerbällen bis zur Massenbeeinflussung reichen – so können Sie auch aus dem gegnerischen Heer Einheiten rekrutieren. Menschenopfer bringen zusätzliche magische Kraft, zur Aufklärung werden sogar Adler herangezogen.

THEOCRACY – FACTS

- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Herbst '98
- **Besonderheiten:** Große Karten; Vielzahl von gleichzeitig steuerbaren Einheiten.

Noch mehr Kingdoms

Interactive Magic hat aber auch noch andere Eisen im Feuer: Mit »Seven Kingdoms: Ancient Adversaries« wird das Aufbauspiel aus dem Hause Enlight Software nochmals aufgewertet. Drei neue Völker, die Zulus, Mongolen und Ägypter, samt ihrer Gottheiten und 15 zusätzliche Szenarien sorgen für Abwechslung. Außerdem erscheinen jetzt Schneelandschaften auf Ihrem Monitor, genauso wie die neue Waffe Unicorn, eine Art Super-Ballista, die brennende Geschosse abfeuert.
Wer sich lieber an geschichtliche Tatsachen hält, sollte einen Blick auf »Road to Moscow« werfen. Als General oder Stabsmitglied des Oberkommandos haben Sie die Chance, rundenweise den Verlauf des Zweiten Weltkriegs an der Ostfront zu ändern. Sowohl auf deutscher wie sowjetischer Seite wollen zwölf Szenarien, eine kleiner dimensionierte Kampagne oder der komplette Feldzug absolviert werden. Als Zielgruppe sind Hardcore-Strategen avisiert, wie schon die Kennzeichnung der Einheiten beweist: Sie richtet sich nach der aktuellen NATO-Symbolik. **(mash)**

Der Mars macht mobil

Trilobte, das Entwicklerteam des CD-ROM-Oldies »The 7th Guest«, hat sich viel vorgenommen: Mit »Extreme Warfare« hofft man, erneut extremen Erfolg auf dem Spielemarkt zu haben. Besonders der Mehrspielermodus über das Internet soll einen neuen Maßstab setzen. Angesiedelt ist das dreidimensionale Action-Spiel auf dem Mars des nächsten Jahrtausends. Nachdem der rote Planet von Erdbewohnern keck besiedelt wurde, löschen die wenig begeisterten ursprünglichen Bewohner als Vergeltung mal eben alles Leben auf der Erde aus. Nur mit den verbliebenen Kolonisten sind die Herrn Außerirdischen etwas gnädiger und wollen ihnen in einem konventionellen Krieg Manieren beibringen. Damit sind die Fronten geklärt.

Die Spieler dürfen sich in jeweils eines von zehn verschiedenen Luft- oder Bodenfahrzeug schwingen, um dem Gegner kräftig einzuheizen. Jedes dieser Vehikel kann mit bis zu vier unterschiedlichen Waffensystemen bestückt werden. Schauplatz sind 24 verschiedene Landschaften. Für den Einzelspieler sind 26 Missionen vorgesehen. Bis zu 32 Spieler können ihre Fähigkeiten in den 24 Mehrspielermissionen erproben, wobei die Abwicklung über das Internet erfolgt.



◀ Kämpfe toben sowohl am Boden als auch in der Luft.



Auch in der Außenansicht können die Fahrzeuge gesteuert werden.

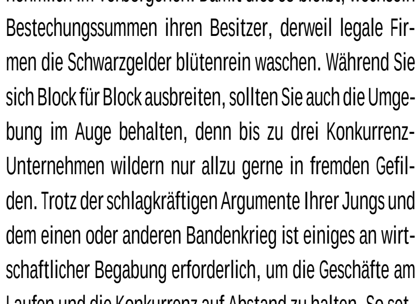
Die Entwickler betonen, daß es dabei nicht nur darum geht, einander möglichst schnell abzuschießen. Vielmehr werden die Teilnehmer in zwei Teams aufgeteilt, die jeweils eine der verfeindeten Seiten übernehmen. Um Erfolg zu haben, müssen sich die Gruppenmitglieder untereinander abstimmen. Beispielsweise können zwei Spieler in einem Fahrzeug unterkommen – der eine als Pilot, der andere als Bordschütze. Auch die Missionen sollen anspruchsvoll gestaltet sein: Beispielsweise muß man aus einem Gefangenenlager ausbrechen oder Waffen von einem Schlachtfeld aufsammeln. Die erfolgreichsten Kämpfer wollen Trilobyte und Publisher Red Orb in Bestenlisten auf Internet-Servern führen. **(tw)**

EXTREME WARFARE – FACTS

▶ **Hersteller:**	**Trilobyte/Red Orb**
▶ **Genre:**	**Action**
▶ **Termin:**	**August '98**

Unrecht Gut gedeihet gut

Angesichts dieser hochkriminellen Wirtschaftssimulation dürfte so mancher Mafioso in Verzückung geraten. Denn da auch hier die Ehrlichen wieder mal die Dummen sind, verbleibt Ihnen nur die Karriere als Vorsteher einer kriminellen Vereinigung.



Die Stadt läßt sich in drei Zoomstufen anzeigen (hier die Nahansicht). Jeder Blickwinkel liefert unterschiedliche Infos über die Geschäfte und deren Inhaber.

Bereits »Pizza Connection« von Software 2000 sowie »Dime City« aus dem Hause Starbyte betrieben den nicht ganz ernst gemeinten Aufbau einer kriminellen Organisation. Auch bei »Gangsters«, dem Erstlingswerk der britischen Entwicklungsfirma Hothouse, dreht sich alles um das organisierte Verbrechen. Die isometrische 3D-Optik der komplexen Wirtschaftssimulation ist dabei nicht ganz zufällig. Sammelten doch die Hothouse-Paten zuvor durch die Mitarbeit am Produktdesign von Microprose-Klassikern wie »Transport Tycoon«, »X-Com: Terror from the Deep« sowie »UFO« erste Erfahrungen in grafisch ähnlicher Umgebung.



Statistiken informieren über den Ertrag jedes einzelnen Gebäudes.

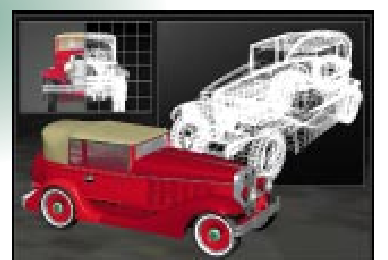
Im Brennpunkt des Verbrechens steht das Chicago der 20er Jahre. In dessen rund 1000 Straßenblocks verlustieren sich weit über 5000 animierte Zivilisten, Geschäftsleute, Polizisten und Gangster. Die Wohnblöcke dagegen beherbergen legale Firmen vom Blumenladen bis zur Bücherei. Die werden von Ihnen zwar rechtmäßig bewirtschaftet, dienen jedoch eigentlich nur zur Tarnung der rund 300 illegalen Lokalitäten, die sich in den Hinterhöfen befinden. Dort wird etwa dem Glücksspiel, der Trunksucht oder sonstigem unmoralischen Lebenswandel gefrönt. Spielziel ist die Übernahme und Bewirtschaftung solcher Geschäftstätigkeiten durch kriminelle Aktionen.

Die eindrucksvoll animierten Fahrzeuge und Figuren basieren auf detaillierten Drahtgittermodellen.

Anfangs beherrschen Sie nur einen kärglichen Wohnblock. Die Planung der Aktionen läuft im Rundentakt ab. Zunächst rekrutieren Sie einige zwar mäßig begabte, aber dafür preisgünstige Ganoven und befehlen ihnen etwa, ein paar unkoschere Versicherungen an den Mann zu bringen. Die Ausführung der herzig animierten Aktionen läuft automatisch in Echtzeit ab, ihnen verbleibt da nur die Zuschauerrolle.

Vom Versicherungsschwindler zum Schutzgelderpresser

Mit zunehmendem Wohlstand rekrutieren Sie mehrere Schläger, um sich in den umliegenden Wohnblocks Respekt zu verschaffen. Das personelle Wachstum führt zur Unterteilung der Gang in mehrere kleine Teams, deren Mitglieder über verschiedenste wertvolle Eigenschaften gebieten. Da gibt es etwa Scharfschützen, Schutzgelderpresser und Pyromanen, aber auch kriminelle Berater, Anwälte und Buchmacher stellen sich ein. Nicht umsonst trägt die Schattenwirtschaft übrigens diesen Namen, treibt sie doch auch hier ihr Unwesen vornehmlich im Verborgenen. Damit dies so bleibt, wechseln Bestechungssummen ihren Besitzer, derweil legale Firmen die Schwarzgelder blütenrein waschen. Während Sie sich Block für Block ausbreiten, sollten Sie auch die Umgebung im Auge behalten, denn bis zu drei Konkurrenz-Unternehmen wildern nur allzu gerne in fremden Gefilden. Trotz der schlagkräftigen Argumente Ihrer Jungs und dem einen oder anderen Bandenkrieg ist einiges an wirtschaftlicher Begabung erforderlich, um die Geschäfte am Laufen und die Konkurrenz auf Abstand zu halten. So setzen Sie präzise Preisstrukturen fest, verhandeln über Löhne, Bestechungsgelder oder die verkraftbare Höhe von Schutzgelderpressungen. Denn wenn Sie hier überziehen, tritt nur allzu schnell die Polizei auf den Plan und Sie enden wie einstmals Kollege Dillinger. **(md)**



GANGSTERS – FACTS

- **Hersteller:** Hothouse/Eidos
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** September '98
- **Besonderheiten:** Isometrische Spielewelt mit über 5000 animierten Figuren, Mixtur aus rundenbasierten und in Echtzeit ablaufenden Elementen, Multiplayer-Option für vier Spieler.

Preview: Riverworld

Alles fließt

Wo sich Flüsse lange winden, mag sich das Paradies befinden. Cryo wagt sich an eine Umsetzung der »Flußwelt«-Romane von Philip José Farmer.



Diese Tempelanlage ist stellvertretend für die mystische Schönheit der Flußwelt.

Da reibt sich Richard Burton dann doch ziemlich verwundert die Augen. Eigentlich hatte er gar keine Lust, sein fröhliches Erfinderdasein im England des 19. Jahrhunderts aufzugeben. Doch scherte sich der Tod nicht weiter darum. Nun findet er sich plötzlich am Ufer eines gewaltigen Flusses wieder, umgeben von hirnlosen Primitivlingen. Ist er denn in der Steinzeit wiedergeboren worden? Und was will Attila der Hunnenkönig von ihm, der plötzlich aus dem nächsten Busch springt?

Wer die Flußwelt-Bücher des Schriftstellers Philip José Farmers gelesen hat, dem wird diese Ausgangssituation bekannt vorkommen. Der Fluß neben Burton ist nahezu unendlich lang, da er sich quer durch alle Zeitalter der menschlichen Geschichte erstreckt. Folgt er dem Fluß, wird er die Steinzeit verlassen und andere, fortgeschrittenere Episoden der menschlichen Geschichte erreichen. Und noch geheimnisvoller ist ein schwarzer Turm, der an der Quelle des Flusses steht. In ihm befinden sich die Erschaffer dieser doch recht merkwürdigen Welt.



Ein Depot wird angefertigt, die Arbeiter im Hintergrund schleppen neues Baumaterial heran.

▲ Vermittels dieser Übersichtskarte soll schnelles Planen ermöglicht werden.

Fortschritt am Flußufer

Burton hat das Ziel, die Bewohner des schwarzen Turms aufzusuchen, um abzuklären, was mit ihm passiert ist. Die vier großen Level, aus denen sich das Spiel zusammensetzt, sind in jeweils 20 an den Fluß angrenzende Regionen aufgeteilt. Jede hat ihre eigenen Merkmale; die eine besteht aus einem großen Waldgebiet, während andere eher steinig sind. Die meisten sind bewohnt, gibt es doch in der Flußwelt vier grundverschiedene Clans. Der blaue Clan zum Beispiel ist aggressiv, da sein Anführer der erwähnte Attila ist, während der weiße Clan nach Frieden und Ausgleich strebt.

Sie als Fremder bemühen sich nun darum, die verschiedenen Territorien zu erobern, wobei Sie sowohl militärische Machtmittel als auch Diplomatie anwenden können. Dazu ist es erforderlich, Prominente aus der menschlichen Geschichte sowie normale Einwohner als Helfershelfer anzuwerben. Jeder hat individuelle Fähigkeiten, Einstein etwa ist ein guter Wissenschaftler, während Alexander der Große eher zur Führung Ihrer Truppen geeignet ist.



Napoleon ist verwirrt. Eben noch war er im Jahre 1821, nun kann auch er seine Füße in Flußwasser kühlen.

Mit fortschreitender Spieldauer werden Sie fortschrittlichere Gerätschaften und Gebäude entwickeln. Nach und nach gelangen Sie dann über die Bronzezeit oder die Erfindung des Schießpulvers bis hin zur Atomkraft und noch darüber hinaus. Zahlreiche kleine Miniaufgaben sollen das Spiel abwechslungsreich und unvorhersehbar machen. Die erste Aufgabe wäre zum Beispiel, die Untergebenen zum Bau einer Brücke anzuregen, da nur so neue Territorien erreicht werden können. **(uh)**

Im Gespräch

Bei unserem Cryo-Besuch konnten wir ein Interview mit Fabrice Bernard führen, seines Zeichens Chefprogrammierer von Riverworld.



PC PLAYER: Was ist das besondere an Riverworld?

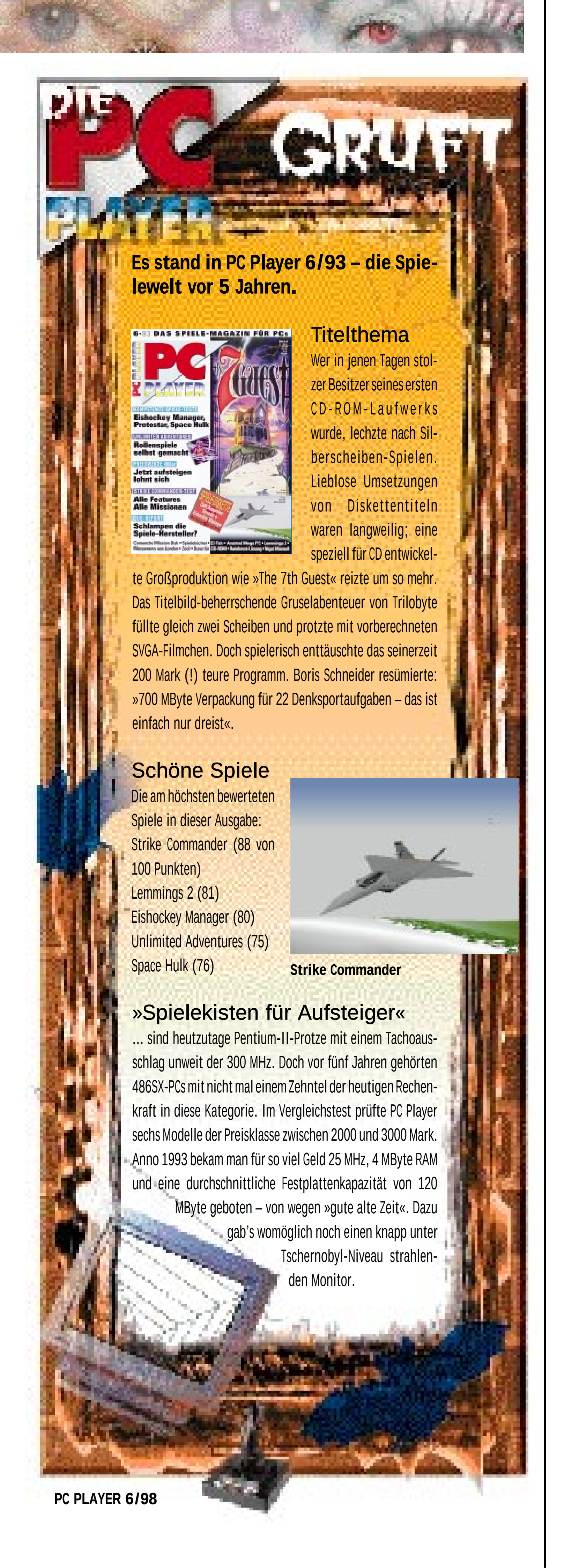
FABRICE: Da das Spiel auf einem Buch von Philip José Farmer basiert, hat es eine ungewöhnlich reiche und komplexe Hintergrundgeschichte, die man dem Programm auch an jeder Ecke anmerkt. Mir gefällt zudem die Mischung aus Strategie- und Adventure-Elementen.

PC PLAYER: Inwiefern Mischung?

FABRICE: Das große Ziel, den schwarzen Turm zu erreichen, muß über die Eroberung von Ländern und dem Entwickeln von besserer Technologie angegangen werden, was typisch für Strategiespiele ist. Erlebnisse mit einzelnen Charakteren, die ihre eigenen kleinen Ziele verfolgen oder Spezialaufträge erledigen, entsprechen aber mehr dem Adventureaspekt.

RIVERWORLD – FACTS

- **Hersteller:** Cryo
- **Genre:** Strategie-Adventure
- **Termin:** Juli ’98
- **Besonderheiten:** Kuriose Mischung aus Strategie- und Abenteuerspiel, Einbindung historischer Persönlichkeiten.



Die PC Player Gruft

Es stand in PC Player 6/93 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

Wer in jenen Tagen stolzer Besitzer seines ersten CD-ROM-Laufwerks wurde, lechzte nach Silberscheiben-Spielen. Lieblose Umsetzungen von Diskettentiteln waren langweilig; eine speziell für CD entwickelte Großproduktion wie »The 7th Guest« reizte um so mehr. Das Titelbild-beherrschende Gruselabenteuer von Trilobyte füllte gleich zwei Scheiben und protzte mit vorberechneten SVGA-Filmchen. Doch spielerisch enttäuschte das seinerzeit 200 Mark (!) teure Programm. Boris Schneider resümierte: »700 MByte Verpackung für 22 Denksportaufgaben – das ist einfach nur dreist«.

Schöne Spiele

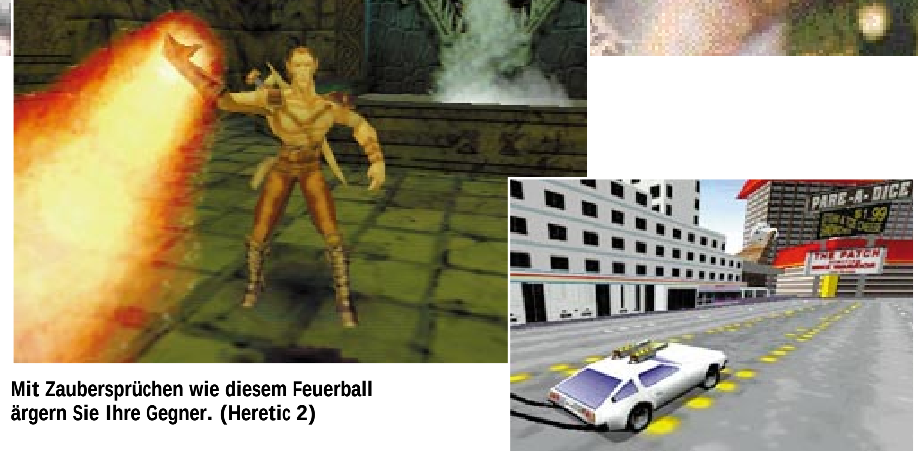
Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:
Strike Commander (88 von 100 Punkten)
Lemmings 2 (81)
Eishockey Manager (80)
Unlimited Adventures (75)
Space Hulk (76)

Strike Commander

»Spielekisten für Aufsteiger«

... sind heutzutage Pentium-II-Protze mit einem Tachoausschlag unweit der 300 MHz. Doch vor fünf Jahren gehörten 486SX-PCs mit nicht mal einem Zehntel der heutigen Rechenkraft in diese Kategorie. Im Vergleichstest prüfte PC Player sechs Modelle der Preisklasse zwischen 2000 und 3000 Mark. Anno 1993 bekam man für so viel Geld 25 MHz, 4 MByte RAM und eine durchschnittliche Festplattenkapazität von 120 MByte geboten – von wegen »gute alte Zeit«. Dazu gab's womöglich noch einen knapp unter Tschernobyl-Niveau strahlenden Monitor.

ACTIVISION WIRD AKTIV



Mit Zaubersprüchen wie diesem Feuerball ärgern Sie Ihre Gegner. (Heretic 2)

Mit Vollgas in die 80er: Interstate '82

Gerade hat Activision mehrere hochkarätige Titel wie »Heavy Gear«, »Nitro Riders« und »BattleZone« veröffentlicht, da kündigt der Hersteller und Publisher aus Los Angeles schon weitere interessante Pläne an. Mit **Heretic 2** arbeitet Programmierteam-Partner Raven am Nachfolger eines indizierten 3D-Shooters. Das Spiel basiert auf der neuesten Grafikengine von id Software und versetzt Sie in die Rolle von Corvus, den Sie aus einer Dritten-Person-Perspektive sehen. Viele neue Zaubersprüche ermöglichen es dem Helden, in Umgebungen wie Gewölben, Städten, Canyons und Sümpfen zu bestehen.

HERETIC 2 – FACTS

- Hersteller: Activision
- Genre: Action
- Termin: Weihnachten '98

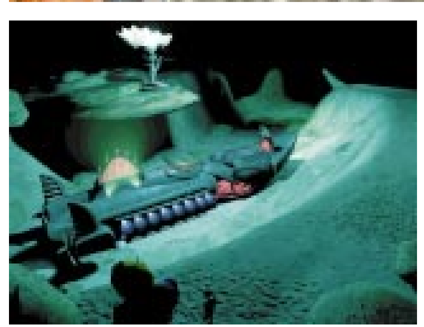
Darüberhinaus erwarb Activision die Rechte an **Beneath**, einem Action-Adventure aus dem Hause Presto Studios (»The Journeyman Project«) sowie für **Tenchu**, einem 3D-Actiontitel von Sony. Außerdem entwickelt Engineering Animation zusammen mit den Wizards of the Coast **Legend of the Five Rings**, das auf dem PC ein Rollenspiel mit Actionelementen vereint. Im Winter veröffentlicht Redline Games ihren Mix aus Taktik und RPG mit dem Namen **Third World**. Mitbegründer des Designerteams ist Ron Millar, der schon an »Diablo« und »Dark Reign« beteiligt war.

Im eigenen Hause arbeitet Activision an weiteren Software-Leckerbissen, die wohl erst 1999 erhältlich sein werden: »Civilization« hat nichts mit Sid Meier zu tun, basiert aber auf dem gleichnamigen Brettspiel. »Heavy Gear 2« benötigt nun zwingend 3D-Beschleuniger, genauso wie »Interstate '82«. Hier fliegen Sie nun auch Hubschrauber oder können wie bei BattleZone Ihr Fahrzeug verlassen, um in bester 3D-Shooter-Manier unter bösen Jungs aufzuräumen, die die Regierung stürzen wollen. Ob jetzt anstelle von Schlaghosen schmale Lederkrawatten angesagt sind, haben die Entwickler noch nicht preisgegeben – wohl aber, daß in den über 30 Missionen das detaillierte Las Vegas eine große Rolle spielen wird. **(mash)**

Reise durch das Reich der Toten



Manny trifft auf seiner Reise durch das Land der Toten auf über 50 Charaktere. (Grim Fandango)



Sogar U-Boote spielen eine Rolle bei Mannys Irrungen. (Grim Fandango)

GRIM FANDANGO – FACTS

- Hersteller: LucasArts
- Genre: Adventure
- Termin: September '98

Lange mußten Fans des gepflegten Grafik-Adventures auf diesen neuen LucasArts-Titel warten, doch im Herbst ist es soweit: **Grim Fandango** kommt in die Geschäfte. Chefentwickler Tim Schafer zeichnete schon für Klassiker wie »Day of the Tentacle« und »Vollgas« verantwortlich. Er ließ sich darin für die Hintergrundgeschichte und Optik vom mexikanischen »Tag der Toten« inspirieren, außerdem finden sich Elemente aus dem Film Noir wie »The Big Sleep«.

Laut der mexikanischen Sage müssen alle Verstorbenen eine vierjährige Reise antreten, bevor sie erlöst werden. Unser Hauptdarsteller Manny arbeitet nun in einem Reisebüro, das diese Zeit stark verkürzt, indem es Schiffs- und Bahnfahrkarten verkauft. Manny muß ein bestimmtes Soll erfüllen, damit auch er in den Genuß des Himmelreichs kommt. Aber aus irgendeinem Grund erreicht er ihn nie; irgendjemand scheint wohl etwas gegen ihn zu haben. Also macht er sich selbst auf den Weg, um auf konventionelle Weise zu seinem Ziel zu gelangen.

Für Schafer und sein Team ist Grim Fandango ein Novum, denn das Programm hält sich komplett in 3D, wobei die Grafik Gebrauch von 3D-Beschleunigern macht. Sie steuern die Figur auch nicht mehr durch Mausklicks, sondern bewegen sie direkt. Damit Hotspots immer noch gefunden werden, dreht Manny automatisch den Kopf in die Richtung interessanter Gegenstände. Rund 90 Orte und über 50 Personen sorgen für die nötige Abwechslung. **(mash)**

KURZ NOTIERT

➔ Für Microprose entwickelt Zipper Interactive Top Gun: Hornet's Nest, die zweite Flugsimulation zum Fliegerfilm aus den Achtzigern.

➔ Die Rüpel-Motorradserie »Road Rash« bekommt Zuwachs in Form von Road Rash 3D.

➔ Broderbund kündigt mit Prince of Persia 3D einen neuen Titel in der Reihe der beliebten Action-Adventure-Reihe an.

➔ ...und noch ein »Star Trek«-Spiel: Interplay arbeitet momentan an Star Trek: Klingon Academy, dem Quasi-Nachfolger zu »Starfleet Academy«.

➔ Teile des »MechWarrior 2«- und »Heavy Gear«-Entwicklerteams verlassen Activision, um eine eigene Firma zu gründen. Über deren Namen und geplante Spielprojekte ist noch nichts bekannt.

X-COM STARTET WIEDER

Der vierte Teil der »X-COM«-Serie mit Namen **X-COM:Interceptor** ist auch gleichzeitig ein Wendepunkt: Erstmals spielt der strategische Teil nicht mehr die dominante Rolle. Statt dessen wollen Gefechte im Vakuum erfolgreich bestanden werden. Im Jahre 2067 trifft die Menschheit auf der Suche nach Ressourcen im Weltall auf alte Bekannte, darunter aber auch zwei neue Rassen. Um mit ihnen fertig zu werden, bauen Sie bis zu acht Basen, von denen aus Abfang- oder Eskortaufträge starten. Am Steuer eines von drei verschiedenen Schiffen dienen über 20 Strahlenkanonen und Raketen zum Zerbröseln der außerirdischen Gefahr. Der taktische Aspekt kommt ebenfalls nicht zu kurz, und so müssen die Aliens mittels Sonden erst einmal gefunden werden. Außerdem rüsten Sie selbst Ihre Raumstationen aus.

Per Internet oder Netzwerk können Sie im Deathmatch herausfinden, wer der beste Pilot ist. **(mash)**

◀ Die Actionsequenzen im Weltall bieten in der letzten Betaversion auch 3Dfx-Unterstützung. (X-COM: Interceptor)



Auf dieser taktischen Karte setzen Sie Ihre Aufklärungssonden aus. (X-COM: Interceptor)

X-COM: INTERCEPTOR – FACTS	
▶ Hersteller:	Microprose
▶ Genre:	SF-Action
▶ Termin:	Juni '98

Superhelden rundenweise

Auch die gute alte Rundenstrategie hat der amerikanische Publisher im Programm. Gegen Ende des 21. Jahrhunderts treten in **Guardians – Agents of Justice** erstmals Mutanten auf, Menschen mit Superkräften. Einige von ihnen beschließen, sich dem organisierten Verbrechen zuzuwenden, während andere genau dieses bekämpfen. Drei große Gangstergruppen tummeln sich auf der Erde: Die nordamerikanischen Tech Lords, die aus der Yakuza hervorgegangenen Shadowyn, und in Europa macht sich The Claw breit, die genetische Experimente mit Menschen durchführt. Jede Organisation hat drei Spezialagenten, sechs Kommandanten und natürlich einen Boß.

14 vorgegebene Superhelden stehen zur Verfügung, auf Wunsch kann der Spieler auch eigene entwerfen. Neben Wunderkräften wie Fliegen oder dem Austeilen von Energiestößen können die Charaktere auch magische Sprüche loslassen oder in Eigenschaften wie Intelligenz trainiert werden. Jede der zufallsgenerierten Kampagnen hat einen Missionsbaum aus 30 Aufträgen, in denen Sie aus einer isometrischen Ansicht Ihre Mannen (und Frauen) herumkommandieren. **(mash)**

GUARDIANS – FACTS	
▶ Hersteller:	Microprose
▶ Genre:	Rundenstrategie
▶ Termin:	Juli '98



Diese beiden roten Schergen konnten der Kraft unseres Superhelden nicht widerstehen. (Guardians – Agents of Justice)

Mech-Strategie

Im Bereich Echtzeit-Strategie hat Microprose ebenfalls ein Eisen im Feuer: Erstes Produkt mit der Battletech-Lizenz ist **MechCommander**, in dem Sie als Kommandant einer Söldnereinheit zu Ruhm und Reichtum gelangen und letztendlich den Planeten Port Arthur vom Joch des Smoke Jaguar Clan befreien. Der Weg zu diesem ambitionierten Stil ist weit und führt über mehr als 30 Aufträge. 24 der Kampfkolosse wollen weise eingesetzt werden, denn die Ressourcen, die zur Herstellung nötig sind, finden sich nicht in unbegrenzter Menge. Einige der aus anderen Battletech-Titeln bekannten Optionen wurden auch eingeführt, und so werden Sie Ihre Mechs selbst ausstaffieren können. Sogar fallengelassene Waffen und von ihren Besitzern verlassene Roboter können aufgesammelt werden. Das ist auch nötig, denn Sie nehmen Ihre Einheiten von einer Schlacht in die nächste mit. Das Terrain wird dreidimensional sein, Sie können also nur Dinge sehen, die in Sichtlinie liegen. Per Netzwerk messen sich bis zu vier Lanzenkommandanten gegeneinander. **(mash)**

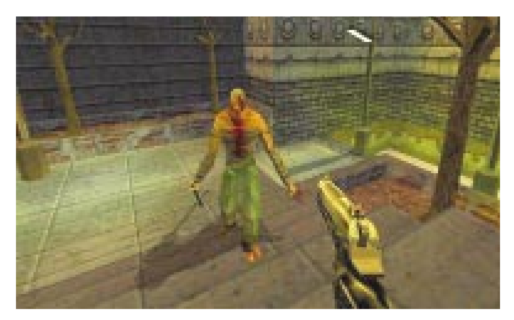
Wie in jedem vernünftigen Mechspiel können Sie Ihre Kampfkolosse einzeln mit Waffen ausrüsten. (MechCommander)



Hier müssen Sie diese gegnerischen Gebäude zerstören. (MechCommander)

MECHCOMMANDER – FACTS	
▶ Hersteller:	Microprose
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	Juni '98

BLUTSBRÜDER


Mit diesem Burschen zu reden, dürfte ziemlich sinnlos sein. (Blood 2)

Im gängigen 3D-Shooter-Genre können wir zur Weihnachtszeit mit **Blood 2** einen Vertreter begrüßen, der ausnahmsweise keine Grafik-Engine von id Software benutzt. Statt dessen hat der Entwickler Monolith eigene Routinen geschrieben, die unter dem Namen Lith-Tech-Engine firmiert. Diese benutzen die Designer, um ihren Hauptdarsteller durch über 30 Level mit ebensovielen verschiedenen Waffen zu hetzen. Im Arsenal befinden sich neben einer 9mm-Handfeuerwaffe Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Teslakanonen und die »Microwave Gun«. Die Atmosphäre wird von der Musik mitgetragen, die auf entsprechenden Soundsystemen dreidimensional erschallt und sich dem Spielverlauf anpaßt. 20 Gegner machen Ihnen das Leben schwer, unter ihnen der verrückte Wissenschaftler und einige andere böswilligen Kreaturen.

Wie zu erwarten wird auf das Multiplayerspiel großen Wert gelegt, und so bekriegen sich in acht speziell dafür entwickelten Welten im Internet maximal bis zu 32, über ein lokales Netzwerk immerhin noch acht Schießwütige. Das Programm wird von GT Interactive herausgebracht. **(mash)**

BLOOD 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	Monolith/GT Interactive
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	4. Quartal '98


Diese Waffe ist eins der überzeugendsten Argumente. (Blood 2)

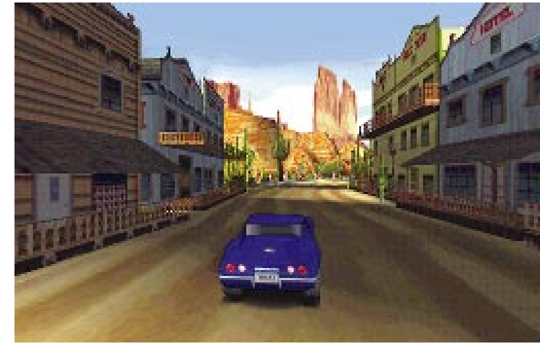
HINTER DEM Regenbogen

Auch Tom Clancys Softwareschmiede bleibt nicht untätig. Mit **Rainbow Six** bringt Red Storm im Spätsommer einen Mix aus Strategie und Action auf den Markt. Als Führer einer Anti-Terrorgruppe planen Sie zunächst einen der insgesamt 17 Einsätze auf einer taktischen 3D-Karte, dann führen Sie den Auftrag in einer 3D-Shooter-ähnlichen Umgebung wahlweise aus der 1.- oder 3. Person-Perspektive aus. Über 20 verschiedene Charaktere lassen sich für die Spezialeinheit rekrutieren, und alle haben unterschiedliche Fertigkeiten. **(mash)**



RAINBOW SIX – FACTS	
▶ Hersteller:	Red Storm Entertainment
▶ Genre:	Strategie-Action
▶ Termin:	August '98

WAFFEN STATT SPOILER


In 3Dfx-Look durch einsame Westernstädte brausen. (N.I.C.E. 2)

»Will das Überholen nicht gelingen, wird die Rakete Abhilfe bringen.« Derart stilvolle Reime sind den Fahrern von **N.I.C.E. 2** nicht fremd. Denn wenn der Vordermann nicht Platz macht bei den Rennen rund um den Globus, aktiviert man einfach eine von zahlreichen Waffen und schon ist die Strecke frei. Vorausgesetzt, man hat gut gezielt. Damit aber auch das Zwischenmenschliche nicht zu kurz kommt, achten die Programmierer vor allem auf schönes Fahrverhalten und abwechslungsreiche Strecken. Alte Westernstädte in Arizona mit matschigen Wegen stehen ebenso auf dem Fahrplan wie Hochgeschwindigkeitspisten. Da heißt es dann, das richtige Auto zu wählen oder mit dem Preisgeld für errungene Siege das alte Fahrzeug aufzurüsten.

Der Nachfolger zu »Have a N.I.C.E. Day« bietet 3D-Karten-Unterstützung und besitzt auch einen friedfertigen Modus. Wer also lieber ein reines Rennspiel haben will, schaltet einfach alle Waffen ab. **(uh)**

N.I.C.E. 2 – FACTS

▶ Hersteller:	Synetic/Magic Bytes
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Mai '98

BLAUE BYTES AUF ABWEGEN

Mehrere ehemalige Blue Byte-Mitarbeiter haben ihre eigene Firma gegründet, die den Namen **Funatics Development** trägt. Projektleiter Thomas Friedmann war schon an »Albion«, »Schleichfahrt« und »Extreme Assault« beteiligt. Thomas Häuser, Programmierer und Entwicklungsleiter, arbeitete unter anderem bei »Battle Isle«, »Great Courts 2« und »Incubation« mit. Thorsten Knop, Grafiker und Art Director drückte »Battle Isle 2«, »Die Siedler 2« und »Incubation« seinen optischen Stempel auf. Mehrere Projekte sind in Planung, über die jedoch noch nichts bekanntgegeben wurde. **(mash)**



Die »Funatics«: Thomas Häuser, Thorsten Knop und Thomas Friedmann.

Aktuell

Apachen auf dem Kriegspfad

Nachdem Simis den Publisher wechselte – **Team Apache** erscheint nun bei SSI anstelle von Eidos – gehen die Arbeiten an der Hubschrauber-Simulation weiter. Neben dem eigentlichen Fliegen müssen Sie sich auch um Ihr Team kümmern, denn häufig in den Einsatz geschickte Piloten ermüden allmählich. Außerdem sind die Helikopter ohne den entsprechenden Nachschub an Raketen und Treibstoff ziemlich nutzlos. Insgesamt sechs Hubschrauber stehen im Hangar.

Ihre Staffel wird in Kolumbien, Rußland oder Utah eingesetzt, wo Sie dynamische Kampagnen, Einzelmissionen und Multiplayer-Deathmatches abhalten. Ein Editor wird ebenfalls mitgeliefert, womit Sie Eskortaufträge, Luftkämpfe oder Rettungseinsätze selbst erstellen. Moderne Technologien wie Force-Feedback-Steuerknüppel für stilechtes Rumpeln und Beschleunigerkarten werden unterstützt. **(mash)**


Dank Direct3D erhalten Sie grandiose Lichteffekte. (Team Apache)

TEAM APACHE – FACTS

▶ Hersteller:	Simis/SSI
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	Juni '98

DER STAHL *BRENNT WIEDER*


Nun schippert die Bismarck erstmals mit 3D-Kartenunterstützung durch den Nordatlantik. (Fighting Steel)

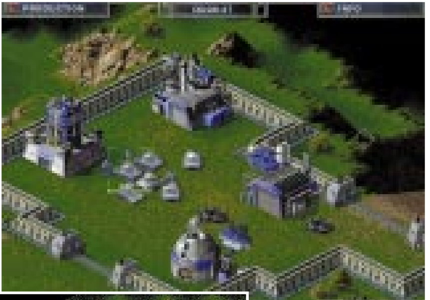
Als Quasi-Nachfolger zu SSIs »Burning Steel«-Serie aus dem Anfang der Neunziger arbeitet nun Entwickler Divide by Zero an **Fighting Steel,** das sich wieder mit Seeschlachten im Zweiten Weltkrieg befaßt. Sie kontrollieren ein einzelnes Schiff oder einen ganzen Verband, dem Sie mit einem Mausklick Kurs und Geschwindigkeit vorgeben können.

Zur Aufklärung dienen Bordflugzeuge; falls Ihr Pott schon damit ausgerüstet ist, schalten Sie einfach das Radar ein. Die Optik befindet sich auf modernstem Stand, 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt, und so werden die Wellen durch Texturenfilterung hübsch geglättet. Sämtliche wichtigen Stationen des Schiffes unterstehen Ihrem Kommando wie Navigation, Artillerie und Schadenskontrolle. Auf diese Weise lassen sich abermals berühmte Seegefechte nachstellen wie der Kampf der Bismarck gegen den britischen Schlachtkreuzer Hood. **(mash)**

FIGHTING STEEL – FACTS

▶ Hersteller:	SSI
▶ Genre:	Simulation
▶ Termin:	4. Quartal '98

Diese Basis strotzt geradezu vor kampfbereiten Panzern. (Mayday)





In Mayday fackeln Sie neben Ihren Feinden auch das eine oder andere Gewächs ab. (Mayday)

Der Mai ist gekommen

Wiedermal müssen düstere Zukunftsvisionen als Hintergrundgeschichte für ein Echtzeitstrategie-Spiel herhalten. Media Publishing setzt Sie mit **Mayday** in das Jahr 2051 und vor die Wahl zwischen drei Supermächten (Amerika, Asien und Naher Osten). Obwohl jede ihre Vor- und Nachteile mit sich bringt, haben alle eines gemeinsam: Hochmoderne Waffensysteme und kampfwütige Roboter helfen, um die 39 Einzelspieler-Missionen und zehn Multiplayer-Level lebendig zu überstehen. Sie werden jedoch nicht ohne Schürfwunden und blaue Flecke davonkommen, da Sie neben Ihren Gegnern auch noch mit Naturkatastophen wie Erdbeben kämpfen müssen. Zur Talentsteigerung trägt solch ein Beben nicht bei, weswegen Sie sich an die nächstbeste Keilerei mit einem Gegner wenden müssen. Der Computer kann auch durch bis zu drei weitere menschliche Spieler ausgetauscht werden, welche dann die Attacken über eine serielle Verbindung, Modem oder Netzwerk austeilen. **(ps)**

MAYDAY – FACTS	
▶ Hersteller:	Media Publishing
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	Juni '98

Alan gibt Gas

Canal+ Multimedia erfreut uns mit einem brandaktuellen Rennspiel der Sparte »Formel1 in 3Dfx«. **Prost Grand Prix** protzt zwar nicht mit einer Option »Trunkenheit«, läßt den Spieler aber eine Menge Feintuning betreiben. So erhöhen Sie den Spoilerwinkel, ändern den Reifensatz oder fummeln etwas am Wetter. Letzteres ändert sich sogar während des laufenden Rennens und kann somit die Plazierung der Fahrer ordentlich durcheinanderwürfeln. Nachdem Sie einige Trainingsrunden auf den Asphalt gelegt haben, schreiten Sie zum Championship voran. Hierbei dürfen Sie alle 16 Rennstrecken der bekannten Formel1-Saison mit kräftigen Reifenspuren versehen. Selbstverständlich präsentiert Ihnen das Spiel nach jedem Rennen Statistiken und eine Highlight-Option, in der Sie Ihre schönsten Fehler nochmal aufgetischt bekommen. **(ps)**

PROST GRAND PRIX – FACTS	
▶ Hersteller:	Canal + Multimedia
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Juni '98



Dieser fröhliche Schauer zieht völlig unerwartet über die Fahrer her. (Prost Grand Prix)

DAS SCHRAUBEN DER RÄDER

Gut im Zeitplan liegt Ascaron mit der voller Spannung erwarteten Motorradsimulation »Grand Prix 500cc« (siehe PC Player 4/98). Das zwanzigköpfige Team – allein sechs Mitarbeiter sind Programmierer – kümmert sich bereits um Feinheiten wie schöne Optionsmenüs. Bei einem Besuch in der Redaktion präsentierte uns Projektleiter Holger Flöttmann den brillant ausgetüftelten Tuning-Modus. Eine derart akkurate Analyse, bei der Meter für Meter die Rennstrecke dargestellt wird, ist bis heute noch nicht dagewesen. Mittels Vergrößerung der einzelnen Streckenbereiche können Sie genau darstellen, wie schnell Sie wo gefahren sind, welchen Gang Sie an welcher Stelle einlegten, wie hoch die Drehzahl des Motors war und ähnliches. Dadurch, daß man gleichzeitig die Strecke vor Augen hat, wirken die einzelnen Informationen überhaupt nicht abstrakt, sondern höchst klar und verständlich. **(uh)**



Dieser Rennfahrer gibt heute nicht alles, denn er träumt von Grand Prix 500cc.

GRAND PRIX 500CC – FACTS	
▶ Hersteller:	Ascaron
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Juni '98

DIES & DAS

➔ In GT Interactives Replay-Reihe sind nun »Imperium Galactica« und »Z« samt Missions-CD für 30 Mark erhältlich, 20 Mark kosten folgende Titel: »Puzzle Bobble«, »Sensible World of Soccer '96/'97« und »Creatures«.

➔ Die CD ROM Classics-Reihe von Electronic Arts wird um das jetzt nur noch 40 Mark teure »Privateer 2« erweitert.

➔ Von Kingsoft erscheint im Mai die Kompilation Best of Voodoo für 70 Mark. Das speziell auf 3Dfx-Karten ausgelegte Paket enthält »Need for Speed 2 SE«, »Nuclear Strike« und »Moto Racer«.

➔ Von Greenwood kommt im Mai Peron, ein Geschicklichkeitsspiel.

ANCHOVI-MANAGER

Heh, Luigi! Unser Programm »Pizza Connection« war doch eigentlich ein ziemlicher Erfolg. Der Boss hat deshalb große Pläne. Wir machen den Leuten ein Angebot, das Sie nicht ablehnen können: **Pizza Syndicate**, eine echt schmackhafte Fortsetzung. Der Boß denkt an eine Mischung aus Wirtschaftssimulation und Rollenspiel. Da wird man dann wieder einen Pizzahersteller steuern und mit selbstgemachten Rezepten richtig Geld scheffeln können. Und die 20 Charaktereigenschaften deiner Figur haben ganz schön Einfluß auf deinen Werdegang. Wenn der Laden gut läuft, prima. Aber wenn nicht: Luigi, Du kennst unsere Geschäftsmethoden. Mit einem Gewicht den See erkunden, neue Tapetenmuster durch dekorative Maschinengewehrgarben erleben. **(uh)**



PIZZA SYNDICATE – FACTS

- **Hersteller:** Software 2000
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** September '98

Die Stadt sieht so niedlich aus – und doch laufen dort dunkle Geschäfte. (Pizza Syndicate)

Hart, aber herzlich

Bernie Berckson, ein sadistischer Killer und Bewunderer von Jack the Ripper, sollte eigentlich auf dem elektrischen Stuhl hingerichtet werden. Doch war Bernie an diesem Termin nicht sonderlich gelegen. Mit Hilfe von Komplizen entflieht er im letzten Moment und zieht fortan eine blutige Spur quer durch die USA.

HOPKINS FBI – FACTS

- **Hersteller:** Cryo
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** Mai '98

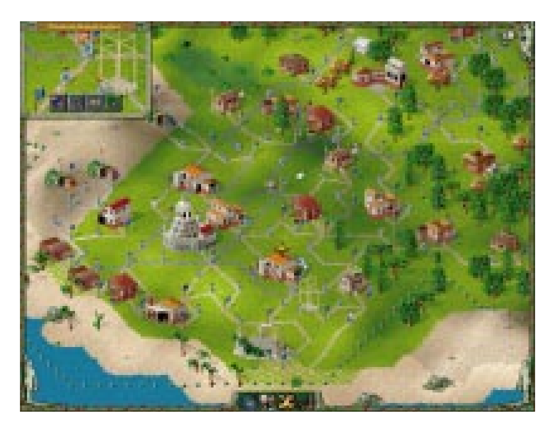
Zum Glück gibt es da noch Special Agent Hopkins vom FBI: Der knabbert zum Frühstück Eisenstangen und jagt gewiefte Kriminelle wie Berckson besonders gerne.

Cryo beschreitet mit **Hopkins FBI** neue Wege. Unter dem Label »Kult« wird die französische Firma in Zukunft preiswerte Programme veröffentlichen, die gänzlich außerhalb der Norm liegen sollen. Als erstes Spiel dieser neuen Reihe kann Hopkins FBI nicht mit wundervollen Grafiken dienen, führt aber einen ungewöhnlich rauhen Ton in das klassische Grafikadventure ein. **(uh)**



Hopkins kommt zu spät. In diesem schäbigen Hinterhof mußte ein weiteres Opfer sein Leben lassen. (Hopkins FBI)

NACHSPIEL: *TOTAL HEAVEN*



Der zweite Teil der Siedler-Saga ist Mitglied des Strategie-Triumphirats. Außerdem bietet Total Heaven die deutschen Versionen von Civilization 2 und SimCity 2000.

Im 7. Strategie-Himmel

Drei der besten und einflußreichsten Strategiespiele der 90er Jahre für 90 Mark: Mit dem himmlischen Dreierpack »Total Heaven« legt Blue Byte eine hochkarätige Sammlung vor, die in keinem Haushalt fehlen sollte.

Die Siedler 2

Während alle Welt auf den dritten Teil des Echtzeit-Aufbauspiels mit wucherndem Wirtschaftskreislauf wartet, wird Siedler Zwo für diese Compilation nochmals aufgewärmt. Bestechend sind die putzigen Animationen der Figuren, die man nur indirekt steuert. Durch die Vielzahl an zu errichtenden Gebäudetypen und ihre Auswirkungen auf das Gedeihen der Städte wird das Gesiedel kaum langweilig.

Civilization 2

Sid Meiers rundenweise ablaufendes Platin-Player-Epos ist ein zeitloser Klassiker. Der Spieler wählt eines aus einer Palette von 21 Völkern, die sich allesamt auf der Steinzeit-Stufe befinden, und führt es über die Jahrhunderte der menschlichen Geschichte bis hin ins Zeitalter der Raumfahrt.

SimCity 2000

Mit dem Architekturwunder SimCity 2000 legte Maxis ein Programm hin, das noch heute in jede gute Vorlesung über Städteplanung gehören sollte. Als Bürgermeister einer zunächst äußerst bescheidenen Metropole sind Sie für praktisch alle Aspekte, die mit dem Aufbau eine Großstadt zusammenhängen, verantwortlich. Dafür, daß Ihnen nicht langweilig wird, sorgen gediegene Katastrophen wie etwa Feuersbrünste oder Angriffe von Marsmenschen. **(uh)**

TOTAL HEAVEN – FACTS

- **Hersteller:** Blue Bytes
- **Sprache:** Deutsch
- **Ca.-Preis:** 90 Mark
- **Hardware, minimum:** 486/66, 8 MByte RAM
- **Anleitung:** Gut
- **Masse:** Gut
- **Klasse:** Sehr gut

X-Files: Unrestricted Access

TRUST *no* ONE

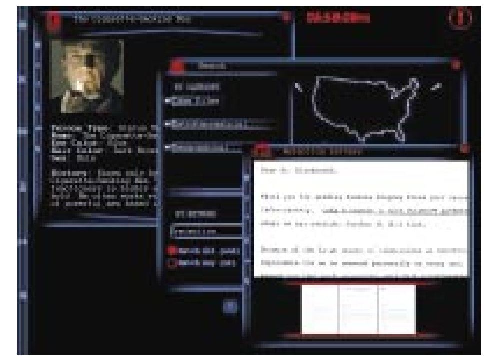
Um beim verschlungenen Handlungsgebräu der kultigen TV-Serie »Akte X« noch durchzusteigen, kommt eine multimediale Erleuchtung sehr gelegen.



Da staunt Agentin Scully: selbst ihr Röntgenbild ist mit auf der CD.



Leider ist nur die X-Akte rechts unten mit Links gespickt.



Unkomfortabel: Das Zoom-Fenster unten rechts läßt sich nicht vergrößern.

Das Timing muß eine geheime Regierungsstelle von langer Hand vorbereiten: Wöchentliche »Akte X«-Episoden lassen – Wiederholung oder nicht – die Fans lemminggleich zur Fernbedienung greifen, und der erste Kinofilm steht auch schon in den Startlöchern. Was fehlt dem UFO-Jünger noch zu seinem Glück? Richtig, eine CD-ROM, möglichst geheimnisvoll und düster aufbereitet. **X-Files: Unrestricted Access** versucht, diese Lücke erfolgreich zu füllen.

Die »X-Files«, wie die Mystery-Serie im Original heißt, erzählt die Abenteuer der FBI-Agenten Fox Mulder und Dana Scully. Beim ultra-aufgeschlossenen Fox landen alle Fälle, die aufgrund ihrer abstrusen oder übernatürlichen Inhalte von keinem anderen FBI-Kollegen angefaßt werden. Seine wissenschaftlich-rationale Partnerin Dana begegnet dem mit einer gehörigen Portion Skepsis. Neben einer globalen Verschwörungsgeschichte, an der alle paar Folgen weitergewoben wird, begegnet den beiden Helden allwöchentlich eine Unmenge von spirituellen Medien, Mutanten und merkwürdigen Wissenschaftlern.

Unrestricted Access hilft Ihnen, dabei nicht den Überblick zu verlieren. Inhaltsangaben aller Episoden, dazu qualitativ hochwertige Videos, Standbilder und Audioschnipsel warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden. Das klappt dummerweise aber nicht in einer medienmäßig geordneten Liste: Ein Stöbern in allen Videos oder sämtlichen Tondokumenten bleibt Ihnen verwehrt. Auch die Navigation durch die einzelnen Episoden ist beschwerlich: Zwar ist die Idee witzig, diese nach Themen wie »Okkultismus« oder »Außerirdische« zeitlich oder alphabetisch zu durchsuchen, doch so bekommen Sie nie alle Episodentitel auf einmal zu sehen. Nur eine Volltextsuche, zum Beispiel nach »Scully«, bringt den gewünschten Faktenberg auf den Schirm. Rote Hyperlinks in den Episodenzusammenfassungen (und nur dort!) führen Sie in andere Akten oder Personen-Dossiers, während grüne Links spezielle Infos zum jeweiligen Fall liefern.

Versteckte Kameras

Im Unterpunkt »Surveillance« gesellen sich zu den Personalakten der Hauptfiguren eine Reihe von QuickTime-VR-Ansichten bekannter Handlungsorte. So dürfen Sie sich beispielsweise das Büro des FBI-Vorgesetzten Walter Skinner oder Fox Mulders Wohnung aus verschiedenen Winkeln ansehen. Dazu gibt es in einem eher eigenwilligen Fenster serienbekannte Beweismittel und Dokumente. Die Absage, die beispielsweise der Über-Bösewicht »Cigarette-smoking Man« für sein erstes Buch kassiert hat, darf zwar vergrößert und verkleinert werden, doch der Bildausschnitt bleibt wie schon bei Texten und Videos konstant – schade.

Ihr PC bleibt von dunklen Verschwörungen nicht verschont: Ohne den Internet Explorer 4.0 läuft Unrestricted Access nicht. Doch keine Angst: Netscape-Nutzer können ihren Gehilfen weiterhin problemlos starten. Das Sichten des FBI-Materials ginge zwar auch mit einem selbstgestrickten Interface, doch der ins Hauptprogramm integrierte Explorer sorgt dafür, daß die Fälle stets nahtlos auf dem neuesten Stand gehalten werden. Wahlweise automatisch oder auf Ihr Kommando schaut er auf der Fox-Homepage nach, ob es Updates, Links oder andere spannende Dinge gibt.

Fall abgeschlossen

So uneingeschränkt, wie der Titel verspricht, ist Unrestricted Access nicht. Die mangelhafte Navigation könnte sich kein gescheiterter Drehbuchautor schlechter ausgedacht haben. Auch die serientypischen, geheimnisvollen Hintergrundklänge und ein integriertes Bildschirmschoner-Modul, mit dem Sie auch Ihren Desktop FBI-gerecht umbauen können, trösten über dieses Manko nicht hinweg. Diese X-Akten bleiben gewöhnungsbedürftig. **(ra)**

X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS

▶ Hersteller:	Fox Interactive/EA
▶ Preis:	ca. 100 Mark
▶ Betriebssystem:	Windows 95
▶ X-Faktor:	6 von 10

SPIELE-CHARTS

LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	**Indiziertes Spiel**	Activision
2	(1)	**Curse of Monkey Island**	LucasArts
3	(3)	**Wing Commander Prophecy**	Origin
4	(4)	**Jedi Knight**	LucasArts
5	(5)	**Tomb Raider 2**	Eidos
6	(7)	**FIFA 98**	EA Sports
7	(6)	**Age of Empires**	Microsoft
8	(8)	**Grand Theft Auto**	BMG
NEU 9	(NEU)	**Battlezone**	Activision
10	(17)	**NHL 98**	EA Sports
11	(–)	**Total Annihilation**	GT Interactive
12	(19)	**Diablo: Hellfire**	Blizzard
13	(11)	**C&C 2: Alarmstufe Rot**	Westwood/Virgin
14	(14)	**Dark Reign**	Activision
15	(9)	**Diablo**	Blizzard
16	(–)	**Siedler 2**	Blue Byte
17	(12)	**Anstoss 2**	Ascaron
18	(18)	**Panzer General 3D**	SSI
19	(15)	**Dungeon Keeper**	Bullfrog
20	(16)	**F 1 Racing Simulation**	Ubi Soft

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum März 1998.

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	**Age of Empires**	Microsoft
2	(1)	**Tomb Raider 2**	Eidos
3	(3)	**FIFA 98**	EA Sports
NEU 4	(NEU)	**Red Baron 2**	Sierra
NEU 5	(NEU)	**Battlezone**	Activision
NEU 6	(NEU)	**You don´t know Jack**	GT Interactive
7	(5)	**Flight Simulator 98**	Microsoft
8	(8)	**Grand Theft Auto**	BMG
9	(4)	**Wing Commander Prophecy**	Origin
10	(7)	**F1 Racing Simulation**	Ubi Soft
11	(6)	**Lords of Magic**	Sierra
12	(12)	**Anstoss 2**	Ascaron
13	(10)	**Die Siedler 2 Gold Edition**	Blue Byte
14	(15)	**Das Grab des Pharao**	Cryo
15	(9)	**Blade Runner**	Westwood/Virgin
16	(13)	**Riven**	Broderbund
17	(18)	**C&C 2: Alarmstufe Rot**	Virgin
18	(11)	**Flight Unlimited 2**	Eidos
19	(14)	**Curse of Monkey Island**	LucasArts
NEU 20	(NEU)	**Days of Oblivion**	CDV

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. März 1998.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was in Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	**Starcraft**	Blizzard
2	(NEU)	**Star Wars: Rebellion**	LucasArts
3	(9)	**Titanic**	Cyberflix
4	(3)	**Myst**	Brøderbund
5	(7)	**Deer Hunter**	GT Interactive
6	(NEU)	**Lego Island**	Learning Company
7	(2)	**Flight Simulator**	Microsoft
8	(5)	**Indiziertes Spiel**	Activision
9	(NEU)	**Barbie Cool Looks**	Mattel
10	(4)	**Age of Empires**	Microsoft

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: März/April 1998.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	**Star Wars: Supremacy**	LucasArts
2	(5)	**Tomb Raider 2**	Eidos
3	(NEU)	**Starship Titanic**	Simon & Schuster
4	(NEU)	**Starcraft**	Blizzard
5	(NEU)	**Virtual Springfield**	Fox Interactive
6	(6)	**Lula: The Sexy Empire**	CDV
7	(2)	**Championship Manager 2 97/98**	Eidos
8	(1)	**Mysteries of the Sith**	LucasArts
9	(3)	**Grand Theft Auto**	BMG
10	(9)	**Battlezone**	Activision

Quelle: HMV, London, März/April 1998

GEWINNER



Der Preis diesmal: Starcraft, limitierte »Special Edition Box«

Gewinner:
Seb. Eichwald, Waghäusel
Jochen Pfister, Darmstadt
Rita Schicker, A-Wien
Werner Steffen, Hungen
Tobias Walter, Eichenbühl

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 28
Geburtsort: Essen
Lieblings-TV-Serie: Miami Vice

Auch wenn Volkers Haare fallen: An mir verdient die deutsche Friseurinnung keine müde Mark. Wenn ich mir die Entwickung bei Heinrich und Thomas ansehe, sind die Haupthaar-Perspektiven ohnehin spärlich. Über Köglmayrs Messeklagen kann ich nur milde lächeln: Die tägliche S-Bahn-Fahrt gen Poing verkommt zu Messezeiten zu einer Runde SimMakrelenbüchse.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Zork: Grand Inquisitor
- Die by the Sword
- Alone in the Dark

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Pat Metheny Group: Imaginary Day

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Astrid Paprotta: Aldidente

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 37
Geburtsort: Singen
Lieblings-TV-Serie: Liebling Kreuzberg

Nicht immer, aber dafür immer mehr, genieße ich einen besonderen Vorzug der Strategiespiele: Während die »Simulanten« und »Actionisten« gezwungenermaßen ihre Kohle ständig für ebenso brandneue wie sündteure Hardware verheizen, schultert mein alter Pentium/166 selbst die modernste taktische Herausforderung – und das locker vom Hocker.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Incubation Missions-CD
- Starcraft
- Anno 1602

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Ween: The Mollusk

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Terry Goodkind: Die Schwestern des Lichts

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 30
Geburtsort: Essen
Lieblings-TV-Serie: Für alle Fälle Fitz

Hat man mit 30 noch das Recht auf Spaziergänge im Englischen Garten? Derartige Fragen stelle ich mir seit meinem Geburtstag häufig. Die Midlife-Krise kündigt sich sehr früh an; da bleibt nur noch das Lesen von aufbauender Literatur. Aber komisch: Es hilft mir überhaupt nicht weiter. Dann doch lieber Die by the Sword durchspielen, das spült den Blues weg.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Die by the sword
- Rebellion
- Battlezone

Zur Zeit in meinem CD-Player:
They might be giants: Flood

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Paul Watzlawick: Anleitung zum Unglücklichsein

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk
Alter: 33
Geburtsort: München
Lieblings-TV-Serie: Hör' mal, wer da hämmert

Manche werden vom Pech verfolgt, andere von der Polizei. Ich dagegen werde von Messen verfolgt. Jahrelang habe ich das Chaos in der Innenstadt mitbekommen. Kaum pendle ich nach Poing, verlagern sich die Staus zum auf dem Weg liegenden neuen Münchner Messegelände. Fehlt nur noch ein Urlaub in Hannover – zur CeBIT-Saison, versteht sich.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Die by the Sword
- Incubation Missions-CD
- You don't know Jack

Zur Zeit in meinem CD-Player:
The Pistoleros: Hang on to nothing

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
William Gibson: Necromancer

Heinrich Lenhardt



Kürzel: hl
Alter: 33
Geburtsort: Frankfurt/M.
Lieblings-TV-Serie: The Simpsons

Manfred zum Stellvertreter verdonnert, Thomas Werner in den aktiven Spieledienst zurückberufen – da kann man schon mal zweieinhalb Wochen lang dem kreativen Verlagsambiente den Rücken kehren. Escape from Poing glückte mit Frau, Starcraft, aber ohne Hund: Der lernte inzwischen in der Tierpension Köglmayr, daß »Bei Fuß!« keine frei interpretierbare, irrationale Utopie-Äußerung ist.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Starcraft
- Battlezone
- Slap Fight (Emulation)

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Marc Cohn: Burning the Daze

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Jon Krakauer: Into thin Air

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 27
Geburtsort: Hagen/NRW
Lieblings-TV-Serie: M.A.S.H.

Nun kenne ich auch den lieblichen Weinort Dertingen im Spessart in- und auswendig: Suchte sich doch meine Benzinpumpe auf dem Weg von Hagen nach München just diesen Ort im wunderschönen Baden-Württemberg aus, um ihren Geist aufzugeben. Um eine Erfahrung reicher und viel Geld ärmer, weiß ich jetzt zumindest, wie man die Rufsäulen an der Autobahn bedient.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- M1 Tank Platoon 2
- Ultimate Race Pro
- Ultima Collection

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Madonna: Ray of Light

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Stephen King: The Green Mile

Volker Schütz



Kürzel: vs
Alter: 21
Geburtsort: Homberg
Lieblings-TV-Serie: Gucke kein Fernsehen

Erneuter Einsatz an der Gartenfront. Nach dem Einbuddeln von rund 50 Büschen und Bäumen dürfte ich nun auch ohne Absolvierung der Punkte »Haus bauen« und »Sohn zeugen« in die Riege der »echten Männer« aufgenommen werden. Falls nicht, kann ich als letzte Rettung die Ersatzdienste »Level bauen« und »Aliens dezimieren« aufführen. Letzteres vorzugsweise mit Voodoo 2 und 12 MByte Video-RAM.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Myth
- Anno 1602
- Starcraft

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Levellers: Mouth to Mouth

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Die aktuelle taz

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 30
Geburtsort: Duisburg
Lieblings-TV-Serie: Großstadtrevier

Der Kampf mit der Hardware wird langsam absurd. Bei meinem Redaktions-PC hatte ich ja mit Schwierigkeiten gerechnet. Doch dann gab es auch noch Spaß mit der Wohnungsbeleuchtung: Einer meiner Vormieter scheint an den Leitungen böse herumgepfuscht zu haben. Mir graut es schon vor dem Tag, an dem das Licht durch Windows reguliert wird und der »Plug-and-shine«-Lampentreiber spinnt.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Starcraft
- Incubation
- Age of Empires

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Franz Schubert: Die Winterreise

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Philipp K. Dick: Ubik



Uns geht's zu gut

start

Heinrich Lenhardt

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- Action:
  Forsaken (Acclaim)
  Test in PC Player 5/98
- Action-Adventure:
  Oddworld: Abe's Oddysee (GTI)
  Test in PC Player 1/98
- Adventure:
  Curse of Monkey Island (LucasArts)
  Test in PC Player 1/98
- Rennspiel:
  F1 Racing (UBI-Soft)
  Test in PC Player 1/98
- Rollenspiel:
  Fallout (Interplay)
  Test in PC Player 1/98
- SF-Action-Simulation:
  Battlezone (Activision)
  Test in PC Player 4/98
- Simulation:
  M1 Tank Platoon 2 (Micropose)
  Test in PC Player 5/98
- Strategie (Runden):
  Panzer General 3D (SSI)
  Test in PC Player 12/97
- Strategie (Echtzeit):
  Starcraft (Blizzard)
  Test in PC Player 6/98
- Strategie (Wirtschaft & Aufbau):
  Anno 1602 (Sunflowers)
  Test in PC Player 5/98
- Sport:
  Frankreich 98 (EA Sports)
  Test in PC Player 6/98

Es gibt diese Tage im Frühling, an denen die Sonne lacht, die Häschen hoppeln und der grummeligste Gemütszustand eine Auszeit nimmt. Locker schmilzt der Gram über die unersättlichen Mächte in der Spieleindustrie, die selbst eine Gold-Player-Wertung mit geschürzten Mundwinkeln samt vorwurfsvollem »War das alles?« kommentieren und am liebsten die Meinungskästen zu unseren Tests redigieren würden.

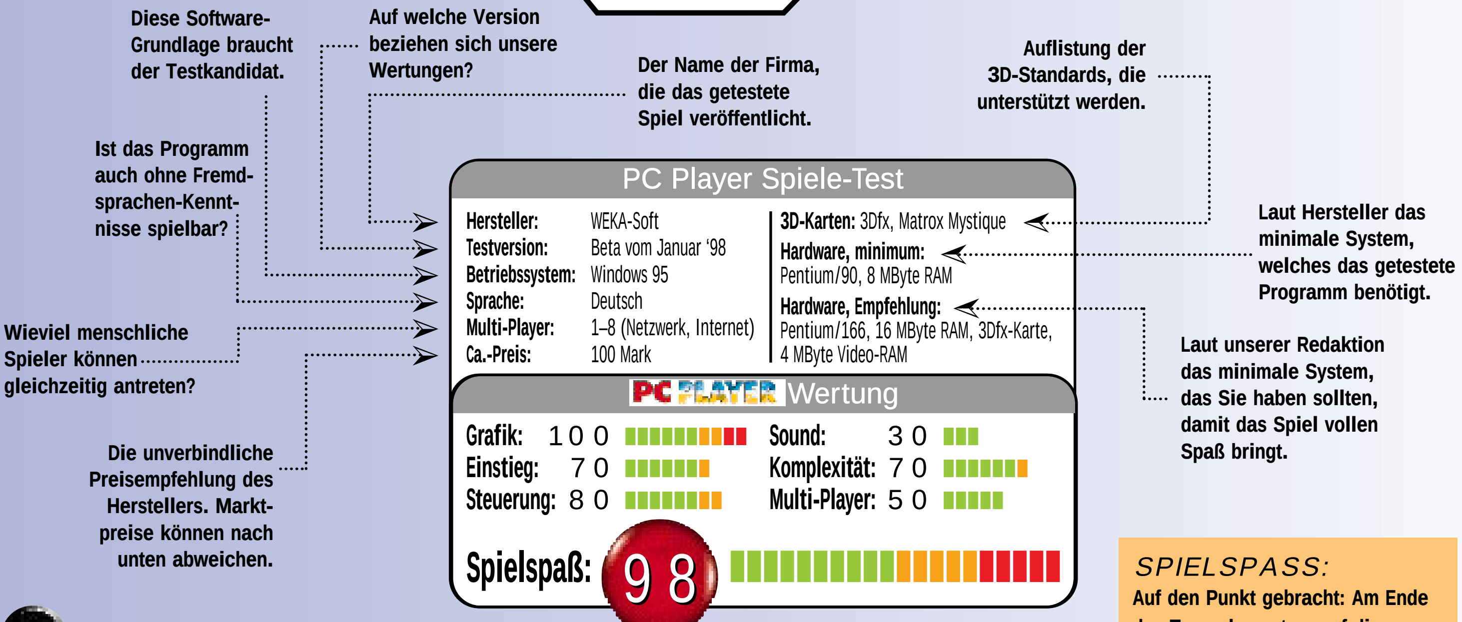
Eigentlich möchte man in solchen lichten Frühlingsmomenten dem Computer eine wohlverdiente Pause gönnen und Blütenblätter verstreuend in die wärmende Sonne hüpfen. Allerdings ist die Anlaufseite für den Testteil noch nicht geschrieben und die strenge Atmosphäre des beharrlich brummenden Verlagsapparats drosselt die Hormonpegel auf ein für sittsames Arbeiten genehmes Maß zurück. Laßt uns heute dennoch fröhlich sein und den Meckermodus im Schrank lassen. Denn angesichts einer stagnierenden Programmserie wie »Sensible Soccer« ist mir eines wieder bewußt geworden: Wir PC-Spieler sind ein verwöhnter Haufen.

Wir haben nicht nur immer wieder unsere Computer brav aufgerüstet, um State-of-the-Art-Technik zu erleben, von der Spieler vor ein paar Jahren nur träumen konnten. Auch die inhaltlichen Designstandards sind ungemein gestiegen. Ausgefeilte Steuerung, zahlreiche Spielmodi, motivierende Varianten und abwechslungsreiche Optionen – ohne solche Zutaten fassen wir doch kaum mehr den Joystick an. Mein Respekt gilt den so oft wegen Verspätungen und Bug-Eskapaden gescholtenen Programmierern, die ständig mit den wachsenden Ansprüchen mithalten müssen. Spieldesign-Konzepte, für die man vor ein paar Jahren noch Heldenstatus geerntet hätte, sind heute gerade mal »na ja«-würdig. Was glauben Sie, welche Verrisse mancher Klassiker erntete, wenn er hier und heute auf den Markt käme? »Elite« würde man David Braben wegen Eintönigkeit um die Ohren hauen, »The Bard's Tale« wäre wegen ständiger Zufallskämpfe und widriger Speicherfunktion der Abschuß sicher und das allererste »FIFA Soccer« könnte wegen schlichter Steuerung und doofer Computergegner keinen Publisher finden.

Ihr Heinrich Lenhardt



Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



SPIELSPASS: Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivations-künstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

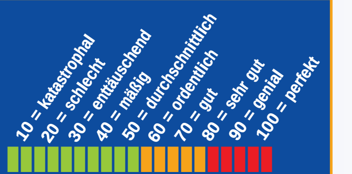
Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.



INDEX

1998 JUNI

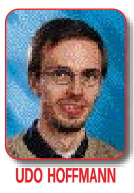
Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet.
Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.
Aus produktionstechnischen Gründen konnten nicht alle Spieletests dieser Ausgabe aufgenommen werden.


HEINRICH LENHARDT


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


MARTIN SCHNELLE


UDO HOFFMANN


THOMAS KÖGLMAYR

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Köglmayr	Seite
Frankreich ´98 – Fußball-WM	Sportspiel	90	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	122
Starcraft	Strategie	88	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	84
Total Annihilation: Core Contingency	Zusatz-CD	82	–	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	98
F-15	Flugsimluation	79	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	146
Motorhead	Rennspiel	77	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	138
Triple Play 99	Sportspiel	77	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★	131
Micro Machines V3	Rennspiel	74	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	132
Might & Magic 6	Rollenspiel	68	–	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	106
Monopoly WM-Edition	Strategie	68	★★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	★★	129
Starship Titanic	Adventure	68	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★	140
Emergency – Fighters for Life	Strategie	67	★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	104
Sensible Soccer WM	Sportspiel	67	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	128
Starfleet Academy Chekov	Zusatz-CD	67	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	142
i Panzer 44	Simulation	63	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	119
Rebellion	Strategie	63	★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	94
Metalizer	Strategie	58	–	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	100
Outwars	Action	54	–	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	143
John Sinclair: Evil Attacks	Action-Adventure	39	★★	★	★★	★	★★	★★	144
Man of War	Strategie	32	★	★	★★	★	★	★★	99
Final Impact	Action	28	★	★	★	★	★	★	145
Tennis Manager	Strategie	28	★	★	★★	★	★	★★	130
Burnout	Rennspiel	26	★★	★	★	★	★	★	105
Hugo – Wild River	Action	14	★	★	★	★	★	★	131

Die besten Spiele der letzten beiden Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Köglmayr	Heft
Battlezone	Strategie-Action	90	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	4/98
Forsaken	Action	85	–	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	5/98
Jedi Knight: Mysteries of the Syth	Zusatz-CD	84	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	4/98
M 1 Tank Platoon 2	Simulation	83	★★★	–	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	5/98
Nitro Riders	Rennspiel	83	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/98
Anno 1602	Strategie	82	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/98
Incubation: The Wilderness Missions	Zusatz-CD	82	★★★★	–	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/98
Jack Nicklaus 5	Sport	82	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	3/98
Croc	Geschicklichkeit	81	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	3/98
Dark Reign: Rise of the Shadowhand	Zusatz-CD	81	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	5/98
Hexen 2	Zusatz-CD	81	–	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	5/98

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

GOLD PLAYER

Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

Starcraft

Forschung, Fertigung, Vernichtung: Alle Zutaten, die Echtzeit-Strategiespiele schön und spannend machen, packte Blizzard in seine lang erwartete Weltraumeroberung. Mit drei verschiedenen Völkern, einem starken Editor und ausgeklügeltem Einheitendesign geht »Starcraft« an die Startrampe.



Hier brummt der Abbau: Mineralien und Gase sind die beiden Rohstoffe, ohne die in keiner Kolonie etwas vorangeht.

Der Mensch ist gerne da unglücklich, wo er gerade ist. Am liebsten befindet er sich nämlich in Bewegung und macht schon mal den Weg zum Ziel. Aus evolutionstechnischer Sicht ist das ein sinnvoller Trieb; ohne ihn würden wir immer noch selbstzufrieden grunzend in einer Höhle hocken und Mammut-Dörrfleisch kauen. Doch der »Auf und davon«-Impuls führte Ur-Ur-Opa aus der Grotte, treibt den Homo Sapiens am Wochenende ins Grüne und wird unsere rastlosen Enkelkinder zu fernen Sonnensystemen leiten. Letztere eignen sich auch dann als Szenarios für Echtzeit-Strategiespiele, wenn man Imperium und Rebellen zu Hause läßt. Ohne namhafte Filmlizenz, aber mit gutem Software-Fundament (»Warcraft 2«) fertigte Blizzard seinen Weltraum-Basisaufbau. Nach langwierigen Geburtswehen ist »Starcraft« endlich in dieser unserer Galaxis gelandet.



◀ Gebäudebau nach Art der Zergs. Nachdem Sie den Standort festgelegt haben ...

▲ ... mutiert der »Rohbau« ein Weilchen im eigenen Kokon vor sich hin.

▲ Nach Ablauf der Bauzeit macht es »Puff!«, und das gute Stück ist einsatzbereit.

Meist stehen sich bei Vertreten des Echtzeit-Strategiegenres zwei einander wenig liebhabende Seiten gegenüber, die der gegenseitigen Vernichtung harren. Starcraft bietet gleich drei Parteien, die sich draußen in den galaktischen Vororten in die Haare kriegen. Die Kolonien der dynamischen Terraner, meist aus abgetauchten Verbrechern und abenteuerlustigen Rowdies bestehend, reiben sich mit der neuen Nachbarschaft: Die Protoss sind Vertreter einer uralten, technologisch hochentwickelten Rasse und nicht gewillt, sich jede Expansionstorheit der irdischen Lümmel gefallen zu lassen. Mitten hinein ins Getümmel platzen die Zerg, grünlich glibberige Insekten, die fröhlich Larven ausstoßen und munter mutieren. Die Entstehungsgeschichte dieser aggressiven Quälgeister wird im Spielverlauf enträtselt. Für jede der drei Parteien gibt es eine eigene Kampagne mit jeweils rund einem Dutzend Missionen. Sie können zwar eine beliebige Reihenfolge einschlagen, aber vom Schwierigkeitsgrad her empfiehlt es sich dringend, mit den Terranern loszulegen. Erst nach dieser relativ leichten Kampagne sollten Sie sich an die knackigeren Zerg- und Protoss-Missionen wagen.

Im Spielverlauf werden Sie schnell feststellen, daß es in jedem Volk einige versprengte Stämme gibt. An Renegaten und Bruderkriegen herrscht kein Mangel; wundern Sie sich nicht, wenn Sie zum Beispiel auf terranischer Seite mit terranischen Feinden konfrontiert werden. In vielen Missionen gehört ferner ein »Held« zu Ihrem Ensemble; das ist in der Regel ein besonders starker Charakter mit Spezialfähigkeiten. Allerdings gehört das Überleben solcher Superstars normalerweise zu den Missionszielen; man behandle die Primadonnas entsprechend pfleglich.



Protoss-Gebäude erhalten nur im blau schimmernden Einzugsgebiet der Pylon-Kristalle die notwendige Energie.



Terranischer Tarnangriff auf eine Protoss-Basis. Wichtige Anzeigen am unteren Bildrand von links nach rechts: Radarkarte, Zustand der Einheiten und Befehlsicons.

Die Steuerung: Clever klicken

Die Bedienung ist bei allen drei Völkern im Prinzip gleich. Mit einem Linksklick wählen Sie Gebäude oder Einheiten aus und selektieren eines der Befehlsicons, die rechts unten erscheinen. Klicks mit der rechten Maustaste dienen in aller Regel dazu, eine zu erreichende Position zu kennzeichnen oder Opfer für einen Angriff zu markieren. Je nach Einheit ist die rechte Maustaste mit anderen Standardeinstellungen belegt: Klicken Sie zum Beispiel bei einem terranischen SCV mit rechts auf herumgammelnde Mineralien, werden diese sogleich abgebaut. Der Rechtsklick auf eine beschädigte Fabrik bewirkt hingegen eine Reparatur. Durch diese clevere Belegung müssen Sie relativ selten den Umweg über Icons wählen. Gruppierungen von Einheiten gelingen in bewährter Manier: Ziehen Sie ein Rechteck über die Mitglieder des Minigrüppchens, welche fortan gemeinsam auf Ihre Befehle hören. Egal, ob Mensch, Zerg oder Protoss – ohne zwei Rohstoffe läuft bei allen Völkern herzlich wenig. Zur Produktion brauchen Sie Mineralien, die in freier Landschaft zu finden sind und abgebaut werden müssen. Sollen fortgeschrittene Bauten und Einheiten gelingen, müssen auch ein paar Schippen Vespene-Gas heran, das mit einer Raffinerie gefördert wird. Doch hier hören die

◀ Nachdem wir im Silo einen Nuklearsprengkopf gebaut haben, bringt eine Ghost-Einheit die heiße Ware an einem gegnerischen Gebäude an.

Kurz darauf ▶ schlägt der Knaller ein und verwüstet auch die angrenzenden Bauten und Einheiten.





▲ Alle Gebäude fliegen hoooch: Terranische Leichtbauweise führt zu transportablen Fabriken.



▲ Protoss-Einheiten sind serienmäßig mit einem Schutzschild ausgestattet. Da traut man sich schon mal, die gut ausgebaute Zerg-Basis zu besuchen.

Manfred Duy ★★★★★

Zumindest in puncto Spielbarkeit ist Starcraft de
Großteil der Genre-Konkurrenz eine Raumschif
länge voraus. Während so mancher Blender se
nen Mangel an Originalität mit einer üppigen Pr
sentation, ausufernden Spezialbefehlen oder ein
unnötigen Vielzahl von Einheitstypen übertünch
pfeift Blizzard auf solch trendigen Firlefanz. Sta
dessen setzt Starcraft auf solide Grundwerte, a
da wären: Einsteigerfreundliche Bedienung, orig
nelle – aber nicht zu viele – Truppengattunge
sowie eine mustergültige Missionsstruktur. D
dort enthaltenen Aufgaben werden mit zunehme
der Spieldauer immer komplexer und bleibe
dadurch bis zum Schluß interessant. Darüber hi
aus bilden die drei Rassen den idealen Grundsto
für abwechslungsreiche Raufereien im Mehrspi
lerbetrieb.

Zu einem sonderlich originellen oder gar schwie
gen Spielverlauf führt das allerdings nicht. Einm
mehr ermöglichen die altbewährten Masse
attacken den Sieg, auch ein paar winzige Desig
mängel hätten nicht sein müssen. So ist d
Beschränkung der Gruppengröße auf maximal zw
Einheiten kaum zeitgemäß. Daß nur bis zu fünf Pr
duktionsaufträge in den Fabriken auf einmal verg
ben werden dürfen – und dies auch nur bei ausre
chender Rohstoffmenge – führt zu ebenso unnö
gen wie spielflußhemmenden Mehrarbeiten.

- ➕ Sehr einsteigerfreundlich
- ➕ Ideal für den Mehrspielerbetrieb
- ➕ Perfekt austarierte Missionsstruktur
- ➖ Keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade
- ➖ Diffuse und mäßig in Szene gesetzte Story





▲ Noch sieben Sekunden müssen Sie aushalten, um diese Mission zu gewinnen. Eine Schlußoffensive kleiner, biestiger Zerglings setzt Ihrer Kolonie hart zu.





▲ Die 40 Mehrspielerkarten sind auch für Solo-Spieler nützlich. Beim schnellen Schlagabtausch springt der Computer als Gegner ein.



▲ Die Missionsbriefings sind grafisch schlicht, aber voller kurzweiliger Dialoge.

Gemeinsamkeiten auch schon auf. Blizzard bietet weitaus mehr als nur ein paar unterschiedliche Einheiten pro Partei. Jede Rasse hat charakteristische Eigenarten, die zu anderen Strategien führen und entsprechend viel Abwechslung in den Spielablauf bringen.

Die Völker: Drei sind zwei zuviel

Die werten Terraner zeigen sich durch jahrhundertelange Ikea-Einkaufsfahrten geprägt: Ihre Gebäude lassen sich im Nu zusammenpacken, zu einem anderen Ort auf der Karte fliegen und werden dort wieder aufgebaut. Sehr angenehm, wenn man eine schwer zu verteidigende Position einfach aufgeben kann, indem man mit Kind und Kegel an einen günstigeren Flecken umzieht. Ansonsten spielen sich die Erdlinge recht konventionell: Fleißige Roboter karren Mineralien heran, bauen Fabriken auf und flicken lädierte Einheiten. Die Zerg haben's nicht so mit Feinmechanik und Technik. Diese wunderbar bizarren Insekten mutieren sich alles zusammen, was man so für einen gelungenen Eroberungsabend braucht. Das wabernde Koloniennest spuckt im Eiltempo Larven aus, die sich nach Bedarf in Arbeiter und Kämpfer verwandeln. Neue Bauten entstehen, indem eine Zerg-Drone selbstlos morpht. Die ökologisch-biologische Bausubstanz stellt nicht nur Fundi-Grüne zufrieden, sondern heilt sich auch langsam aber sicher selber. Zerg-Einheiten können sich frei bewegen, aber Gebäude darf man nur auf mit »Creep« zugekleistertem Terrain errichtet werden. Dieses lila Glibberzeug wird von entsprechenden Generatoren ausgespuckt.

PC PLAYER Gesamtwertung im Vergleich

Spiel	Test	Wertung
Battlezone	4/98	90
Starcraft	11/97	88
Dark Reign	6/98	87
Age of Empires	12/97	86
Incubation	11/97	79

Wer SF-Strategie pur bevorzugt, hat reiche Auswahl. Dark Reign bietet im Vergleich zu Starcraft mehr Action sowie eine komplexere Befehlsstruktur, ist aber nicht so einsteigerfreundlich wie der Blizzard-Neuling. Nur thematisch konträr, doch Starcraft spielerisch ähnlich ist Age of Empires. Microsofts historisches Bau- und Hau-Spiel hat viel Suchtpotential, leidet aber etwas unter dusseligem Pathfinding und Überhektik. Wer ruhig und rundenweise glibberige Aliens erlegen will, greife zu Blue Bytes spannendem Incubation. Die ungewöhnlichste Mischung aus SF-Simulation, 3D-Action und Echtzeit-Strategie bietet Activisions innovatives Battlezone.

Ein Raumschiff räumt auf: Mit einem Extra-Schutzschild versehen geht diese terranische Spezialeinheit auf Erkundung.



Geklöne beim Erreichen des Etappenziels; manchmal geht eine Mission dann mit neuen Aufträgen weiter. ▶

Die Protoss sind eine uralte, technologisch hochstehende Rasse. Der Bau von neuen Gebäuden geht relativ flott voran, neue Einheiten sind dagegen lange in Entwicklung. Gebäude können nur im Einzugsbereich eines blauen Pylons entstehen. Geht ein Pylon bei feindlichen Angriffen kaputt, stehen alle Bauten in seiner Nachbarschaft nutzlos ohne Saft da. Die Protoss-Technologie beschert allen Einheiten und Gebäuden einen Schutzschild, der sich allmählich wieder regeneriert. Erst wenn der Schild weggeballert wurde, verliert ein Protoss Lebensenergie und kann vernichtet werden.



Die Zerg brüten etwas anders aus: Der Larvennachschub kommt angesichts der massiven Attacken allerdings zu spät.

Die Missionen in den Kampagnen werden von nicht übertrieben spektakulären, aber zweckmäßigen Briefings eingeleitet. Bis zu vier Repräsentanten des jeweiligen Volkes plappern munter umher. Da die Missionsziele letztendlich knapp und knackig zusammengefaßt werden, herrschen keine Unklarheiten. Die Aufträge bemühen sich um Abwechslung. Mal müssen Sie einen Stoßtrupp durch eine feindliche Basis steuern oder eine bestimmte Zeit lang dem Ansturm einer übel gesonnenen Übermacht widerstehen. In der Regel absolvieren Sie aber die klassische Mischung aus Basisausbau, Upgrade-Forschung und Einheiten kommandieren. In höheren Missionen übernehmen Sie halbwegs ausgebaute Stützpunkte und ersparen sich dadurch einige Routine-Bauaktivitiäten.

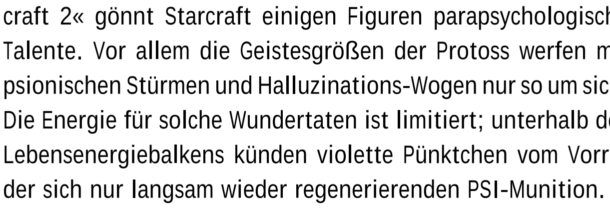
Die Upgrades: Wer forscht, gewinnt

Starcraft ist ein sehr Upgrade-freudiges Strategiespiel. Zum einen können Sie Ressourcen in Erfindungen investieren. Neue Technologien erlauben den Bau spezieller Ausrüstung oder ver-



bessern Panzerung und Bewaffnung Ihrer Einheiten. Ähnlich wie bei »Age of Empires« müssen Sie abwägen, wieviel Energie Sie in Einheiten-Quantität und wieviel Sie in Qualität durch Upgrades stecken wollen. Viele Gebäude lassen sich nach ihrer Fertigstellung ebenfalls aufrüsten, was oft zur Produktion bestimmter High-Tech-Units nötig ist.

Wasserfahrzeuge sind den Starcraft-Planeten fremd, aber neben Landvehikeln gibt es auch Flugeinheiten. Hier findet man einige der reizvollsten Einheiten des Spiels. Terranische Jäger können sich beispielsweise »cloaken« und sind damit für die meisten Gegner unsichtbar. Moderne Protoss-Technik entwickelt hingegen den Carrier, eine Art fliegende Brutstätte für Schwärme gefährlicher Interceptor-Jäger.



Quasi als Ersatz für Zaubersprüche aus Fantasy-Titeln wie »Warcraft 2« gönnt Starcraft einigen Figuren parapsychologische Talente. Vor allem die Geistesgrößen der Protoss werfen mit psionischen Stürmen und Halluzinations-Wogen nur so um sich. Die Energie für solche Wundertaten ist limitiert; unterhalb des Lebensenergiebalkens künden violette Pünktchen vom Vorrat der sich nur langsam wieder regenerierenden PSI-Munition.



Spengkopf-Einschlag in der Protoss-Neubaukolonie: Solche schönen Atompilze verursachen natürlich die lästigen Terraner.

Heinrich Lenhardt ★★★★★

Echtzeit-Strategie macht dann am meisten Spa wenn man neue Einheiten, Fähigkeiten und taktiscl Kniffe entdeckt und ausprobiert. In dieser Hinsic kennt Starcraft kaum Durchhänger. Die drei Kamp gnen spielen sich sehr unterschiedlich, und qua in jeder Mission bekommen Sie etwas Neues geb ten: Upgrades für Fabriken, Erfindungen zur Ve besserung der Truppen, einzelne Superhelden n Spezialtalenten. Steuerung und Missionsdesign zi hen einen sofort ins Geschehen hinein.

Doch an einigen Details merkt man dem Progran an, daß es ein wenig arg lange in den Entwickle labors vor sich hin reifte. Das kam der Spielbark zugute, aber in technischer Hinsicht bin ich inzw schen verwöhnter. Die Starcraft-Grafikauflösu endet bei 640 mal 480 Punkten, mit 256 Farb treibt man's nicht übertrieben bunt. Animationen u Effekte sind im Rahmen der isometrischen Ansic sehr liebevoll, aber 3D-Gimmicks und innovati Technologie-Gags suchen Sie hier vergeblich.

Auf der spielerischen Seite geht einem irgendw ein brillanter, nie dagewesener Geniestreich ab das ist der Fluch der hohen Erwartungshaltung, d sich nach langen Entwicklungsjahren aufbaut. Sch de auch, daß für jede Einheit zwar eine Abschu statistik geführt wird, diese aber keine Auswirku gen hat – Beförderungen für Veteranen gibt es nicl Solche Details kann ich angesichts eines motivi renden Spielprinzips aber gut verkraften. Starcr wird nicht ganz seinem Hype gerecht, vereint ab nahezu alle denkbaren positiven Tugenden des Ge res. Wer eine Art verbessertes »Warcraft 2 im We raum« erwartete, wird keinesfalls enttäuscht.

+ Steuerung und Spielbarkeit auf hohem Niveau

+ Leicht zugänglich

+ Drei originelle Rassen

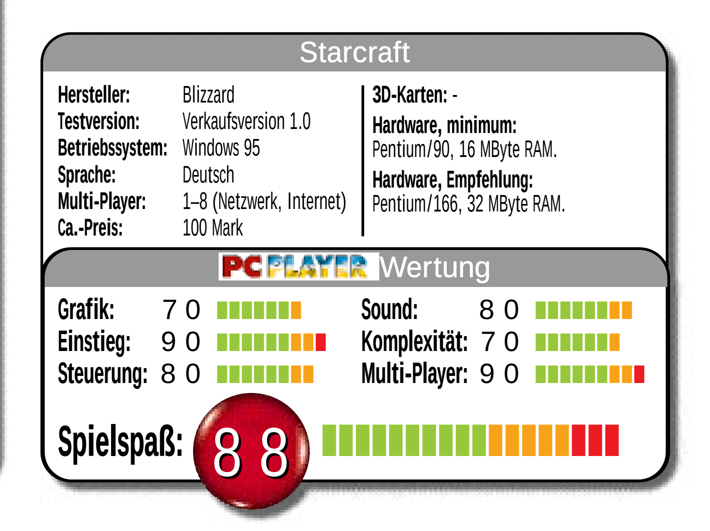
+ Komplexer Editor

– In die Jahre kommende Grafik-Engine

Der Aufstieg: Editor und battle.net

Die Spielfelder sind bis zu 256 mal 256 Bildschirme groß. Zwar gibt es verschiedene Hintergrundmotive von der kargen Steppe über die Dschungellandschaft bis zur vakuumigen Weltraumwirklichkeit, aber größere Brüller hat das Dekor nicht auf Lager. Die Grafik-Engine zeigt »nur« perspektivisch herausgeputztes 2D, bietet aber immerhin auf einigen Karten zwei Ebenen. Allerdings muß man mitunter schon zweimal hingucken, um die Verbindungsgänge zwischen Hochebene und Flachland zu erkennen. Einheiten, die von oben nach unten ballern, erhalten einen Trefferbonus gegenüber armen Knilchen, die vom Parterre aus feuern. Baumbestände und andere Verstecke bieten Infanteristen ein wenig Schutz.

Bis zu acht Spieler können in Netzwerk oder Internet gemeinsam eine Partie bestreiten. Blizzards firmeneigener Battle.net-Server bietet den idealen Tummelplatz für Online-Partien; mehr dazu ab Seite 76. Alle 40 Multiplayer-Karten von Starcraft können Sie auch solo spielen: Die bis zu sieben Gegner werden dann vom Computer übernommen. Genau das Richtige für eine kleine Instantschlacht jenseits der Kampagnenentwicklung. Und wer gerne eigene Missionen basteln möchte, bekommt einen komplexen Editor geboten, den wir auf Seite 76 ausführlich vorstellen. **(hl)**



Starcraft

Hersteller:	Blizzard
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

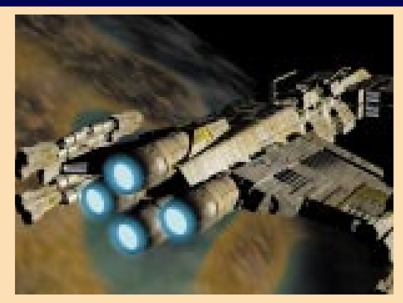
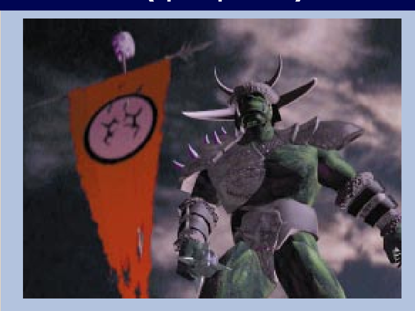
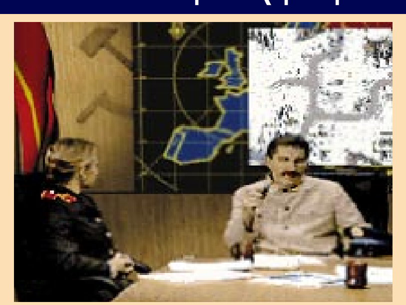
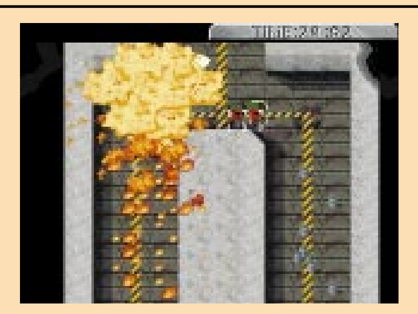
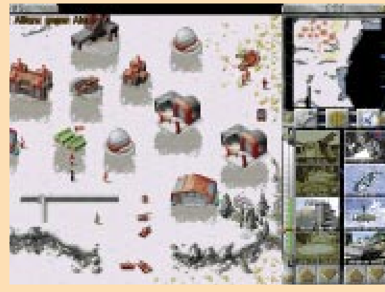
3D-Karten: -
Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM.
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM.

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	90	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	90

Spielspaß: 88

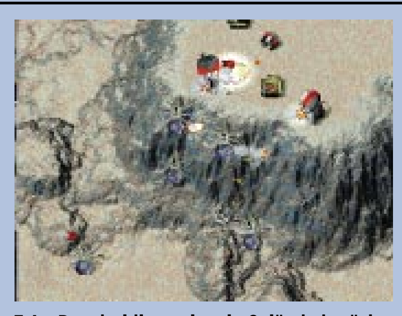
Starcraft im Vergleich

	Starcraft (Spielspaß: 88)	Warcraft 2 (Spielspaß: 81)	Command & Conquer 2 (Spielspaß: 85)
Szenario	 Starcraft: Auf fremden Planeten bekriegen sich drei unterschiedlichen Rassen in wechelnden Allianzen. In drei Kampagnen werden diese abwechselnd betreut.	 Warcraft 2: Beim Starcraft-Vorgänger bekriegen sich in einem Fantasy-Universum Gut und Böse, respektive Menschen und Orks sowie deren Verbündete.	 C&C 2: In einem zwar fiktiven aber realitätsnahen Szenario bekriegen sich Sowjets und Alliierte. Videos berichten über den Fortgang der Ereignisse.
Besonderheiten	 Starcraft: Jede der drei Rassen erfordert eine individuelle Strategie: So ist der Truppenausstoß der schwachbrüstigen Zerg mit Abstand der Schnellste.	 Warcraft 2: Die Kämpfe finden zu Land, zu Wasser und in der Luft statt, etliche humorige Sprachsamples lockern das martialische Geschehen auf.	 C&C 2: Einige Missionen finden ohne Bauoption innerhalb von Gebäuden statt. Dort kämpfen Sie manchmal unter Zeitdruck mit Elitetrupps und Helden.
Mehrspieler	 Starcraft: Bis zu acht Mitspieler bekriegen sich oder den Computer in beliebigen Allianzen. Das Internet-Spiel via battle.net gehört zu den stärksten Features.	 Warcraft 2: Bis zu acht menschliche Gegenspieler duellieren sich im Netzwerk oder per Modem auf 30 auch für Solisten geeigneten Karten.	 C&C 2: Bis zu acht Spieler verlustieren sich auf 20 Mehrspielerkarten. Aufklaubbare Upgrades sorgen dabei für verbesserte Kampfwerte.
Extras	 Starcraft: Der integrierte Editor erfordert aufgrund seiner Komplexität zwar etwas Einarbeitungszeit, dafür werden mit ihm komplette Kampagnen erstellt.	 Warcraft 2: Das Basisspiel enthält einen integrierten Editor. Die Erweiterungs-CD »Beyond the Dark Portal« liefert zwei zusätzliche Kampagnen.	 C&C 2: Enthält einen Editor sowie jeweils eine DOS- und Win 95-Version. Zwei offizielle Zusatz-CDs liefern Einheiten,- und Kampagnen-Nachschub.

Starcraft ist zweifelsohne das bislang kompletteste aller Echtzeit-Strategiespiele – und das obwohl die hochkarätige Genre-Konkurrenz in dem einen oder anderen Punkt die Nase vorn hat.

Total Annihilation (Spielspaß: 86)

T.A.: Nach einem verheerenden interstellaren Konflikt beharken sich die Überreste zweier Roboter-Armeen auf mehreren Planeten.



T.A.: Das dreidimensionale Gelände berücksichtigt auch Höhenstufen: Wer von oben nach unten schießt, besitzt einen strategischen Vorteil.

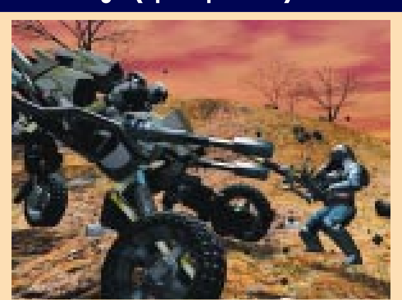


T.A.: Zehn Mitspieler teilen sich bei Bedarf Einheiten und Ressourcen. Neue Truppengattungen werden via http://www.totalannihilation.com integriert.



T.A.: Der Soundtrack begeistert mit sechs live eingespielten wagnerianischen Melodien. Auf der Zusatz-CD Core Contingency lagert ein Editor.

Dark Reign (Spielspaß: 87)



Dark Reign: In einem mit 24 Missionen bestückten postnuklearen Szenario streiten Rebellen und Regierungstruppen um die letzten Wasservorräte.



Dark Reign: Die komplexe Befehlsstruktur verfügt über Funktionen wie die automatische Einheitenreparatur sowie Bewachungs- und Patroullierroutinen.



Dark Reign: In den 50 für maximal acht Gegenspieler geeigneten Einzelmissionen teilen sich verbündete Parteien Einheiten, Rohstoffe und Karteninformationen.



Dark Reign: Der integrierte Editor überzeugt durch seine Komplexität: sogar selbsterstellte Grafiken lassen sich hier importieren.

Age of Empires (Spielspaß: 86)



AoE: Das historisch angehauchte Szenario hetzt zwölf antike Volksstämme gegeneinander. Die kommen in vier hübschen Grafiksets daher.



AoE: Lebt vor allem von seiner prächtigen Präsentation. Jeder der zwölf Stämme verfügt über individuelle Stärken und Schwächen.



AoE: Ein praktisches Generierungsprogramm erstellt beliebig viele für den Einzel,- und Mehrspielerbetrieb geeignete Szenarien.



AoE: Mit dem integrierten Editor werden die 24 Einzel-Szenarien beliebig verändert und neue entworfen. Eine Enzyklopädie informiert ausführlich über antike Kulturen.

Starcraft: Völker-Vergleich

Sternentrio



Drei Völker zum Knuddeln: Stärken, Schwächen und coole Einheiten der Starcraft-Stars aus der Sicht unserer Redaktionsstrategen.

	Terraner	Zerg	Protoss
Trivia:	Die Radaubrüder der Galaxis verursachen nicht nur mit ihren entlaufenen Zuchtexperimenten Trubel. Expansionswütig herumvagabundierend und leicht größenwahnsinnig, ecken die Terraner mit ihrem rauhen Hooligan-Charme bei den Protoss an. Motto: »Auf der Flucht«.	Die Masse macht's: Wer einmal von einer Ameisen-Großfamilie beim Picknick überrascht wurde, der weiß, was ein Planetenbewohner angesichts eines Zergling-Einfalls empfindet. Die hurtigen Larvenbrüter reproduzieren sich wie die irdischen Karnickel. Motto: »Speed«.	Eine dermaßen würdige, technisch und parapsychologisch fortgeschrittene Rasse muß sich mit pöbelnden Terranern und penetranten Zergs abgeben – igitt. Die Protoss sind so mächtig und träge wie eine deutsche Behörde. Motto: »Probier's doch mit Gemütlichkeit«.
Stärken & Schwächen:	+ Mobile Gebäude, viele Anbauten. – Empfindliche Gebäude und Infanterie.	+ Schnelle Einheitenproduktion, automatische Heilung. – Gebäude nur auf Creep-Untergrund errichtbar.	+ Schutzschilde, schneller Basisausbau. – Teure und langsame Einheitenproduktion.
Wichtigste Einheit:	**SCV** Er läuft und läuft und läuft: Der SCV-Roboter ist das Schweizer Taschenmesser unter den Einheiten. Er ist billig herzustellen, zart bewaffnet, baut Rohstoffe ab, errichtet Gebäude und repariert lädiertes Mobiliar. So nützlich wie ein Hausmeister – und weitaus genügsamer im Unterhalt.	**Hydralisk** Beherrschen Distanzattacken, putzen Boden- und Lufteinheiten weg, eignen sich auch prima zum Abräumen gegnerischer Gebäude. Das beste an diesen Kämpfern ist ihr günstiges Bau-/Leistungsverhältnis. Ein Hydralisk kostet auch nach der Mehrwertsteuer-Erhöhung schlappe 75 Mineralien und 25 Gas-Einheiten.	**Probe** Das Gegenstück zum terranischen SCV. Da Protoss-Gebäude nach Baubeginn selbständig vollendet werden und die Probes sehr schnell sind, kann man sie nebenbei als prima Scouts einsetzen. Gib' Arachnophobia keine Chance: Spider Mines reagieren nicht auf nahende Probes.
Coolste Einheit:	**Arclite Siege Tank** Echtzeit-Strategiespieler lieben Panzer – und ganz besonders den terranischen Siege Tank, eine fette Belagerungs- und Abwehrwaffe. Per Mausklick verwandelt er sich in stationäres Geschütz, das verheerende Granaten spuckt. Ein erneuter Klick macht aus der Kanone wieder einen Panzer. Nur Kaffee kochen kann er nicht.	**Queen** In manchem Insektenvolk lümmelt die Königin den ganzen Tag im Bau herum und sieht fern. Die Zerg-Queen ist da wesentlich umtriebiger. Sie kann angeschlagene terranische Kommandocenter »übernehmen« und deren Bewohner in willenlose Zombies verwandeln, die sich in Selbstmord-Kommandos stürzen.	**Arbiter** Nicht gerade billig in der Herstellung, aber dafür sind diese mit PSI-Fritzen bemannten Schiffe für Taschenspielertricks gut. Befördern Bodentruppen ratzfatz durchs Raum-Zeit-Kontinuum und lassen bedrohliche Feinde in einem Stasisfeld versauern. Die Lieblingseinheit aller Perry-Rhodan-Fans. (hl)

Spiele-Test

Starcraft: Editor und Mehrspieler-Modus

Sternen-Extras

Starcraft bietet zwei hochwertige Dreingaben: fulminante Mehrspieler-Schlachten im battle.net und einen komplexen Missions-Editor.

Die Langzeit-Motivation eines Echtzeit-Strategiespiels hängt sehr stark von zwei Dingen ab: seinen Mehrspielerfähigkeiten und der Anzahl der Einzelszenarien. Schließlich ist auch die schönste Solo-Kampagne irgendwann mal abgegrast.

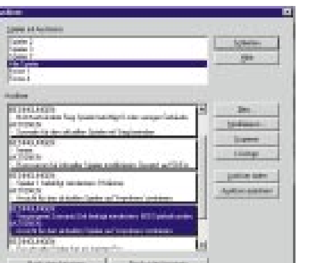
Der Editor

Mit dem Editor erstellen Sie eigene oder manipulieren die vorgefertigten Szenarien und fassen diese zu Kampagnen zusammen. Die Erstellung eines Levels erfolgt grundsätzlich in zwei Schritten. Zunächst wählen Sie eines der vier Basis-Terrains Asche, Dschungel, Ödland oder Weltall und garnieren das Gelände mit Zutaten wie Schlamm, Felsen, Meeren, Tieren sowie beliebig vielen Rohstoffquellen. Zu guter Letzt folgen die Armeen und Gebäude der bis zu acht Parteien. Die Bedienung klappt problemlos mittels Maus, zahlreichen Anklick-Menüs und einer praktikablen Online-Hilfe.

Weitaus schwieriger als dieser erste Arbeitsgang ist der Feinschliff. Das Herz des Editors sind die sogenannten »Auslöser-Aktionen«. Diese bestimmen unter anderem, wann der Computer einen Angriff durchführt. Multiple Siegbedingungen geben Sie in Form von Lückentexten wie etwa »Spieler X gewinnt, wenn er mehr als Y Minuten durchhält« ein. Selbst an den Kampfwerten und Herstellungskosten sämtlicher Einheiten wird beliebig rumgeschraubt. So ist ein Szenario zwar relativ fix erstellt, betreffs der Ausgewogenheit sollten Sie allerdings unbedingt Testläufe durchführen: Schon der geringste Fehler, wie etwa ein falsch postiertes Kristallfeld, beschert vielleicht einer Partei den unabänderlichen Sieg.



Zwecks besserer Entfernungsabschätzung läßt sich das Terrain im Editor-Betrieb mit einem Gitternetz überziehen.



Multiple Siegesbedingungen werden in Form von Lückentexten erstellt.

Der Mehrspielermodus

Die mit dem Editor gebauten neuen Karten sind zwar auch gegen den (bärenstarken) Computergegner spielbar. Genau wie die bereits vorhandenen Einzelkarten sollten sie aber vorzugsweise im Mehrspielermodus eingesetzt werden. Teilnahmeberechtigt sind bis zu acht menschliche Strategen. Die haben im Internet, im Netzwerk oder per Modem die Wahl zwischen einem runden Dutzend Spielmodi. Neben dem üblichen »jeder gegen jeden«-Gemetzel und der Erwirtschaftung einer bestimmten Rohstoffmenge sind insbesondere die Allianzen interessant. In einer der Team-Varianten teilen sich etwa mehrere Verbündete sowohl die Ressourcen als auch die Einheiten.

Internet-Benutzer begeben sich in den Blizzard-eigenen Gratis-Spieledienst »battle.net«. Rund um die Uhr harren dort zumeist weit über 100 Spieler auf einen Gegner. Sinnvollerweise gibt es separate Kanäle für Anfänger und für einige Spielmodi. Während der Keilerei bestimmt stets der langsamste Teilnehmer die Geschwindigkeit. Da kommt es schon mal vor, daß Sie bis zu 45 Sekunden auf den Partner warten müssen – bei Zeitüberschreitungen werfen ihn die Mitspieler einfach raus und machen alleine weiter. In Stoßzeiten empfiehlt es sich daher, die Teilnehmerzahl auf höchstens vier zu begrenzen.

Nach zehn Siegen werden Sie in der »Leiter«-Rangliste eingetragen. Dort dürfen Sie jedem eine Herausforderung entgegenschleudern. Wenn er dieser nicht innerhalb einiger Tage nachkommt, wird ihm das als Niederlage angekreidet, und Sie klettern die »Starcraft«-Karriereleiter empor. **(md)**



Im battle.net wird sowohl offen als auch geheim gechattet. Eine Protoss-Armee sowie eine gemeine Nachricht demoralisieren hier den Gegner.

Sobald im battle.net die Wartezeit auf einen Spieler 45 Sekunden übersteigt, darf er ausgeschlossen werden – aber nur dann, wenn er das Spiel nicht geöffnet hat.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Rebellion

Einmal mehr machen sich Luke Skywalker und seine Star-Wars-Kollegen auf die Socken, um Darth Vader auf die imperialen Finger zu klopfen. Die heldenhaften Rebellen greifen nicht zum Laserschwert, sondern rücken dem garstigen Röchler mit strategischen Mitteln zu Leibe.



Links prangt das Konstruktionsmenü des Planeten Yarvin, rechts eines der Sternensysteme: Die grün markierten Planeten stehen hinter dem Imperium, die roten zu den Rebellen und die blauen sind neutral.

Der immense Erfolg der cineastischen Neuauflage »Star Wars Special Edition« bewies, daß das 20 Jahre alte Weltall-Märchen immer noch nichts von seiner Popularität eingebüßt hat. Momentan werden ja neue Folgen der »Star Wars«-Filmsaga abgedreht. Bis zu deren Erscheinen dürfen sich die Anhänger von Luke, Han, und Leia mit dem ambitionierten Strategiespiel »Rebellion« die Zeit vertreiben.
Seine Existenz verdankt das an »Master of Orion 2« angelehnte Komplexitätswunder der in Kalifornien ansässigen Entwicklungsschmiede Coolhand Interactive. Die ehemaligen Mitstreiter von Three-Sixty haben sich bereits mit Titeln wie der nautischen Simulation »Harpoon 2« einen guten Ruf ergattert.
»Rebellion« ist eine Premiere: Erstmals wird das Star-Wars-Thema in ein wirtschaftsstrategisches Ereignis umgemünzt, denn bislang dominierten ebenso hochkarätige wie actionlastige Titel vom Schlage »Rebel Assault« »Jedi Knight« oder »X-Wing vs. TIE Fighter« im digitalen Star-Wars-Universum.

Der Weg ist das Ziel

Rebellion erinnert ein wenig an »Master of Orion 2«, läuft aber im Gegensatz zu dem Microprose-Klassiker komplett in Echtzeit ab. Sie ergreifen wahlweise die Partei des Imperiums oder die der Rebellen, um den Gegner dank einer Kombination aus wirtschaftlichen, diplomatischen und militärischen Mitteln aus dem Weltall zu fegen. Zu diesem Zweck entdecken und erobern Sie möglichst viele Planeten – vor allem die feindliche Hauptbasis und gegnerische Anführer. Dies gilt auch für den Mehrspielerbetrieb, bei dem je einer die Partei der Rebellen respektive die des Imperiums ergreift. Die Galaxis besteht aus wahlweise zehn bis 20 Sternensystemen, die wiederum jeweils zehn (bei jedem Spielstart neu generierte) Planeten beherbergen. Jeder dieser Planeten ist bereits bewohnt, und Sie sollten möglichst viele Gestirne vereinnahmen und sich dabei die Einwohnerschaft tunlichst nicht zum Feind machen. Während die Rebellen dieses Ziel vornehmlich mit diplomatischen Mitteln erreichen, setzt das Imperium eher auf militärische Stärke. Zu Beginn ist nur etwa die Hälfte der Sternensysteme einsehbar, den Rest erkunden Sie nach und nach, denn nur so findet sich irgendwann auch die zu Beginn versteckte Hauptbasis des Gegners.

Das Bauherrenmodell

Nach dem Bestaunen eines hübschen, gerenderten Intros erhalten Sie (je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad) bis zu fünf der maximal 200 Planeten. Jeder Planet verfügt über Kon-

Von Einzelkämpfern und Mannschaften



Ihre Durchlaucht Prinzessin Leia hat soeben mit diplomatischem Geschick die Unterstützung eines Planeten gewonnen.

Neben dem planetaren Aufbau kümmern Sie sich auch noch um Ihre Mannschaft. Auf der Rebellenseite sind dies unter anderem Luke Skywalker, Prinzessin Leia und Han Solo. Die verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten in den Bereichen Führungsstärke, Diplomatie, Spionage und taktisches Geschick. Auch agieren sie stets einzeln und werden von Ihnen ständig umher geschickt, um etwa die diplomatischen Beziehungen zu einzelnen Planeten aufzufrischen, Aufstände einzudämmen oder Saboteure zu entlarven. Ein mit einem strategischen Genie bestücktes Raumschiff steigert zudem seine Kampfkraft ganz enorm. Wichtiger noch ist jedoch ihre Fähigkeit, auf jedem Planeten nach Freiwilligen Ausschau zu halten. Die schließen sich dann für Gotteslohn Ihrem Team an, um etwa Forschung im Raumschiff- oder Gebäudebau zu betreiben. Denn nur so kommen Sie später in den Genuß von großen Schlachtschiffen, mächtigen Verteidigungssystemen und kampfstarken Elitetruppen.



▲ Der Unterhalt eines Sternenzerstörers verschlingt Unsummen.

▲ Der Roboter C3PO hält eine gesamte Enzyklopädie parat und spart auch sonst nicht mit klugen Ratschlägen.



◀ So schaut das Universum ohne aufgepoppte Menüs aus, bei den weißen Kreuzen handelt es sich um noch unentdeckte Sternensysteme.

struktionspunkte und ein Energiekontingent. Beide entscheiden über die maximale Anzahl der Gebäude, die dort errichtet werden dürfen. Der einzige hierfür nötige Rohstoff wird in Minen abgebaut und wandert in einen Gemeinschaftstopf. So steht er sämtlichen Planeten zur Verfügung. Sollte der Rohstoff mal zur Neige gehen, lösen sich Gebäude, Verteidigungsanlagen und Raumschiffe in Nichts auf, denn deren Unterhalt verschlingt ein ordentliches Quantum des kostbaren Erzes. Aufgrund der oben erwähnten Beschränkung errichten Sie idealerweise nur auf wenigen und zuvor sorgsam ausgewählten Planeten die drei ausbaufähigen Konstruktionsmodule Raumschiffwerft, Truppensilo und Gebäudebau. Wegen des arg begrenzten Platzes für Gebäude kommt dem zielgerichteten und punktuellen Ausbau der einzelnen Planeten eine spielentscheidende Schlüsselrolle zu: Wenn Sie etwa drei Konstruktionsstätten auf einem Planeten errichten, fehlt höchstwahrscheinlich der Platz für eine Verteidigungsanlage. Vor allem aus diesem Grund ist der per simplem Mausklick jederzeit mögliche Gebäudeabriß äußerst sinnvoll. Sämtliche produzierte Einheiten werden per interstellarem Warentransport automatisch zum Zielplaneten expediert – was allerdings aufgrund der exorbitanten Entfernungen ein Weilchen dauert.



Auf Selonia befindet sich ein voll ausgebauter Truppenstützpunkt. Hier wird soeben die Konstruktion eines imperialen Spionagedroids in Auftrag gegeben.

Die Informationsflut

Während Sie also den Raumschiffbau voran-, Spionage be- und den Gegner vertreiben, prasseln (manchmal im Sekundentakt)

Manfred Duy ★★★

Weniger wäre mehr gewesen – auf diesen Kern satz läßt sich das optisch unspektakuläre Gesche hen reduzieren. Verglichen mit dem Vorbild Maste of Orion 2 ist Rebellion zwar zumindest ebens komplex und auch genauso abwechslungsreic spielt sich aber weitaus mühseliger. Dies ist v allem zwei gravierenden Mankos anzukreide Zum einen wirkt die unsortierte Menüstruktur nic sehr durchdacht, denn für fast jede Aktion müsse mehrere Menüs besucht werden – dies gilt selb für eine kleine Chat-Line im Mehrspielerbetrieb Wenn Sie zudem erst mal mehr als 20 Planete besiedelt haben, geht die Übersicht angesichts de Ansturms an Ereignissen in den Weiten des Wel alls verloren. Die biederen Raumkämpfe schalt man am besten gleich ab, zumal die dort mögl chen taktischen Minimalbefehle allerhöchster spärlichste Vorteile einbringen.

Fast schon ein Verstoß gegen die guten Sitten sir zudem das dürftige Tutorial und das arg geschwä zige Handbuch. Zusammen sorgen sie dafür, da Sie schon einen ganzen Abend voller Frusterlel nisse vor sich haben, bevor Sie das komplex Spielprinzip in all seinen Feinheiten begreifen ur meistern.

- ⊕ Zwei Parteien mit verschiedenen Taktiken
- ⊕ Spieltiefe hui
- ⊖ Präsentation pfui
- ⊖ Einsteiger-unfreundlich
- ⊖ Grausiges Menüwirrwarr

Von TIE-Fightern und Todessternen



Das Schlachtfeld wird mittels des rechten Steuerkreuzes beliebig gezoomt und gedreht.

In den Werften produzieren Sie mächtige Raumflotten, die pro Seite aus 19 Schiffstypen vom schäbigen TIE-Fighter bis hin zum mächtigen Todesstern bestehen. Die Schiffe werden nach strengen Regeln in beliebig große Flotten zusammengefaßt: So benötigen etwa die kleinen Raumjäger zwecks Zwischenlandung einen großen Transporter. Planetare Eroberungen werden zwar grundsätzlich im Weltall ausgefochten, sind ohne mitgeführte Bodentruppen jedoch zum Scheitern verurteilt.
Um eine Flotte von einem Planeten zum anderen oder Truppen und Einzelkämpfer auf bestimmte Schiffe zu lotsen, ziehen Sie einfach die Einheiten mittels Maus zum gewünschten Zielpunkt, ein paar Zeiteinheiten später kommen sie dann an. Sobald sich zwei verfeindete Raumflotten begegnen, wird ein spezieller Kampfscreen eingeblendet. Dort kommandieren Sie die Großkampfschiffe und Jägerstaffeln separat sowie mittels allgemeiner Befehle wie »von links angreifen« oder »konzentriert das Feuer auf die Jäger« umher. Das dreidimensional dargestellte Geschehen ist jederzeit pausierbar, um etwa ein paar Wegpunkte zu setzen oder die Flucht zu ergreifen. Nach dem Gemetzel erfolgt eine Übersicht mit den jeweiligen Verlusten. Wem das Ganze zuviel wird, übergibt den Oberbefehl dem PC oder läßt sich von ihm gleich das Endergebnis anzeigen. Bombardierungen von Planetenoberflächen werden von der Bevölkerung nicht gerne gesehen und haben einen erheblichen Imageverlust zur Folge. Klüger ist es da schon, nur die Verteidigungsanlagen auszuschalten und danach mittels Bodentruppen den Befehl über den Planeten und dessen Gebäude zu übernehmen.

Meldungen herein. Egal, ob nun ein Planet vom Feind übernommen, ein Terroranschlag verhindert, ein Neuling rekrutiert oder ein Gebäude fertiggestellt wurde, stets müssen Sie sich durch eine Vielzahl von Menüs hangeln, um entsprechende Gegenmaßnahmen einzuleiten. Insbesondere im späteren Spielverlauf verbleibt dann trotz der vierfach variablen Spielgeschwindigkeit zu wenig Zeit, um sich angemessene Reaktionen auszudenken. Ein wenig Unterstützung erhalten Sie durch zahlreiche Hotkeys sowie die Möglichkeit, zwölf der wichtigsten Untermenüs an den Bildrand und Meldungen in eine Warteschleife zu legen. Während all dieser Aktionen umschmeicheln der originale Star-Wars-Soundtrack sowie durchgehende Sprachausgabe Ihre Ohren. Selbst einige humorige Elemente kommen in Rebellion zur Aufführung: Etwa wenn sich der schwatzsüchtige Roboter und Sympathieträger in Personalunion C3PO darüber beklagt, daß Sie seine überaus wichtige und wohl formulierte Wortmeldung einfach per Mausklick abwürgen oder seine mitgeführte Truppen-Enzyklopädie allzu lange ignorieren. **(md)**



Luke wird soeben zwecks Weiterbildung nach Dagobah beordert.



Imperiale Jäger zerstören die Basis der Rebellen.

Udo Hoffmann ★★★★

Rebellion erinnert mich stark an Postspiele, die ic
früher gern in Angriff nahm. Diese zeichnete au
ein großes Spielfeld, ein durchdachtes und he
ausforderndes System und außerdem unglaublic
viel Arbeit für den Spieler. Mit fortschreitend
Dauer erhöhte es den Überblick, indem ich mir a
vielen Extrazetteln Notizen machte. Wo sind mein
Leute? Wo produziere ich was? Und so weiter.
Dieser staubtrockene Charme wird viele ab
schrecken, aber ich kann damit leben. Schön, da
Imperium und Rebellen völlig unterschiedlich
Einheiten haben und sich alles so gut ins Sta
Wars-Universum einfügt. Sogar Ideen aus andere
LucasArts-Spielen wurden aufgegriffen, Stichwo
sind hier die Dark-Trooper-Einheiten des Imper
ums. Für Fans des Genres eine Herausforderung
Einsteiger werden aber mehr als einmal den Be
stand der Macht erflehen.

+ Komplex und durchdacht
+ Star-Wars-Feeling
− Computergegner schwach
− Sehr zeitaufwendig

Rebellion

Hersteller:	LucasArts	**3D-Karten:** –
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/120, 32 MByte RAM
Multi-Player:	1–2 (Netzwerk, Modem)	
Ca.-Preis:	90 Mark	

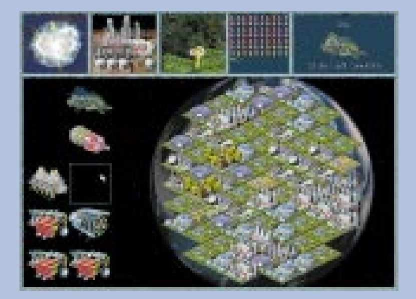
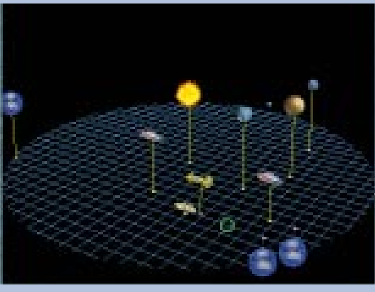
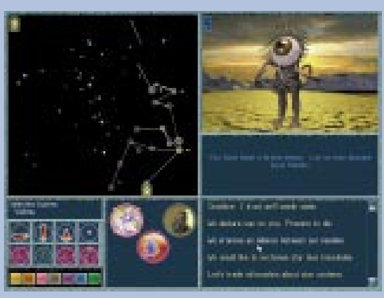
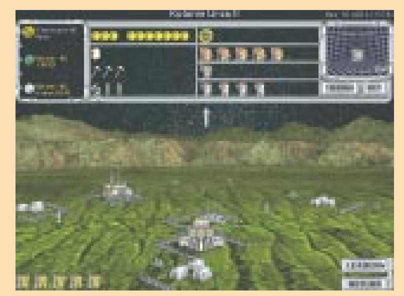
PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	80
Einstieg:	20	**Komplexität:**	80
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 63

Rebellion im Vergleich

Mit schäbigen Landstrichen und winzigen Kaffs geben sich manche Wirtschafts-Strategiespiele gar nicht erst ab. Bei diesem Trio geht es um nicht weniger als die Herrschaft über ganze Galaxien.

	Rebellion (Spielspaß: 63)	Ascendancy (Spielspaß: 77)	Master of Orion 2 (Spielspaß: 85)
Einstieg	Rebellion: Sie entscheiden sich für eine von zwei Parteien; die Größe der Galaxie ist dreifach variabel. Bis auf die Rohstoffe treten stets dieselben Planeten auf.	 Ascendancy: Insgesamt stehen 21 Rassen zur Verfügung. Einstellbar sind zudem die Planetenanzahl sowie das politische Klima. Mehrere Tutorials erleichtern den Einstieg.	 Orion 2: 13 vorgefertigte und teilweise editierbare Völker stehen zur Wahl. Die Größe der Galaxis ist vierfach variabel, sie wird bei jedem Spielstart neu generiert.
Hilfsmittel	 Rebellion: Es steht ein Roboter zur Verfügung, der auf Wunsch etliche Dinge wie etwa die Konstruktion von Einheiten im Alleingang betreut.	 Ascendancy: Zwar lassen sich viele Funktionen wie etwa der Gebäudebau automatisieren, der Computer baut jedoch sehr planlos und vernachlässigt die Verteidigung.	 Orion 2: Die Verwaltung sämtlicher Kolonien erfolgt durch den Spieler, allerdings läßt sich deren Effizienz durch rekrutierbare besoldete Anführer wesentlich steigern.
Schlagabtausch	 Rebellion: Die Kämpfe werden auf Wunsch automatisch berechnet. Sie können die Schlachten aber auch selber übernehmen oder ihnen als Zuschauer beiwohnen.	 Ascendancy: Bei den im Rundentakt ablaufenden Gefechten muß die Karte oft gezoomt und gedreht werden, da manchmal nicht alle Schiffe auf den Schirm passen.	 Orion 2: Bei Kämpfen wählen Sie zwischen einem strategischen und einem taktischen Gefecht. Bei ersterem kommandiert der Computer, bei letzterem sie selbst.
Bedienung	 Rebellion: Die Steuerung erfolgt über Hotkeys und eingeblendete Menüs, die nur teilweise verschiebbar sind, sich aber in beliebiger Zahl übereinander legen lassen.	 Ascendancy: Die Gliederung der Menüs ist geradezu mustergültig. Daher wird das Spielprinzip auch ohne vorheriges Studium des Handbuches sehr schnell ersichtlich.	 Orion 2: Aufgrund der sehr klaren und übersichtlichen Menüstruktur steuert sich das Spiel sehr einfach, das Fehlen jeglicher Tutorials fällt hier kaum ins Gewicht.

Zusatz-CD für Total Annihilation

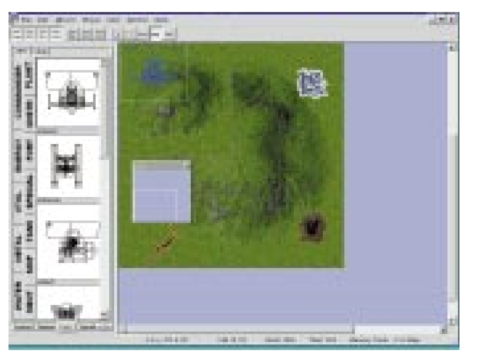
ZUSATZ CD

Total Annihilation: Die Core-Offensive

Die Entwickler von Cavedog haben das Flehen begeisterter Spieler erhört: Mehr Missionen, mehr Karten, mehr Einheiten und ein Editor zeichnen die Zusatz-CD für Total Annihilation aus.

Hätten die Robotergenerale der »Arm« sich bloß mehr Hollywoodfilme angesehen, dann wäre ihnen eine üble Überraschung erspart geblieben. Schließlich ist es im Kino fast schon eine Faustregel, daß ein vermeintlich besiegter Gegner sich wieder überraschend aufrappelt, um dem Helden nochmals eins überzubraten. Auch die in der Hintergrundstory unterlegenen »Core« aus »Total Annihilation« haben noch einen Trumpf im Ärmel: Ein einzelner überlebender Commander steckt hinter diesem Streich und zettelt mit seiner heimlich aufgebauten Riesenarmee die »Core-Offensive« an.

Zweimal zwölf Missionen sind in dieser neuen Kampagne zu bestehen. Der Schwierigkeitsgrad ist auch für geübte Haudegen eine Herausforderung, wobei es für weniger erfahrene Spieler nach wie vor möglich ist, einfachere Ausgangsbedingungen zu wählen. Eine besonders umfangreiche Bonusmission für unerschrockene Feldherren bietet eine 128 MByte große Riesenkarte. Außerdem locken 30 Mehrspielerkarten, auf denen weitere Schlachten zwischen den Kampfmaschinen ausgetragen werden können.



Der Editor ermöglicht das Erstellen eigener Karten und Missionen.



Auch in Ruinenstädten bekämpfen sich jetzt Arm und Core

Beachtliche 75 frische Einheitentypen dürfen sich bei den Auseinandersetzungen gegenseitig zu Altmetall verarbeiten. Darunter befinden sich schicke Luftkissenboote und Amphibien-Kbots. Zwar sind die meisten dieser Kampffahrzeuge nicht wirklich notwendig für den Spielablauf, doch greift der »Will-ich-auch-mal-ausprobieren«-Effekt vorzüglich. Auch unterhalb der Wasseroberfläche geht es jetzt richtig zur Sache, so daß Sonarbojen und U-Boot-Konstruktionseinheiten zum wahrlich sinnvollen Angebot werden. Ein automatisches Zeitlimit für Mehrspieler-Partien ist zudem als weitere Neuerung vorhanden.

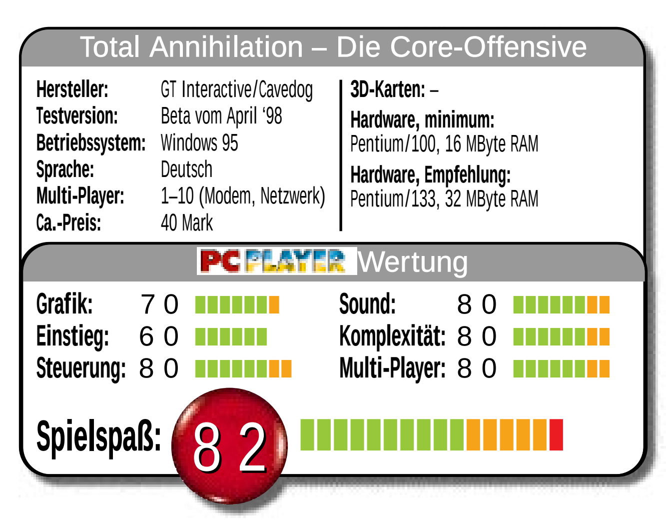
Endlich erfüllte Cavedog auch den innigen Wunsch vieler Spieler nach einem Editor. Eigene Missionen und Karten können damit generiert werden. Der Editor soll auf dem gleichen Programm basieren, mit dem die Designer arbeiten. Ohne Einarbeitung in die als File gespeicherte Dokumentation läuft jedoch wenig. Leider ist es nicht möglich, die Originalkarten und Missionen zu bearbeiten. Eine Schnupperversion des Editors finden Sie übrigens auf der CD-ROM von PC Player plus. **(tw)**

Thomas Werner ★★★★★

Cavedog weiß, was treue Fans sich wünschen. Damit das Warten auf Total Annihilation 2 nicht zu lang wird, bietet diese Zusatz-CD viele kurzweilige Stunden. Insgesamt 25 neue Missionen, 75 zusätzliche Einheiten, Mehrspielerkarten und ein Editor machen dieses Produkt zu einer sinnvollen Anschaffung.

Die Missionen sind knackig, die Extra-Einheiten steigern die Motivation weiter. Leider ist der Editor für meinen Geschmack etwas zu umständlich zu bedienen und erfordert eine gründliche Einarbeitung. Außerdem können einige der Fahrzeuge auch kostenlos von der Webseite der Entwickler heruntergeladen werden. Dennoch werden alle Total-Annihilation-Liebhaber viel Spaß mit dieser gelungenen Erweiterung haben.

- + 25 neue Missionen
- + 75 neue Einheiten
- + Karten- und Missions-Editor
- – Komplizierte Editor-Bedienung



Total Annihilation – Die Core-Offensive

Hersteller:	GT Interactive/Cavedog
Testversion:	Beta vom April '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–10 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	40 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	80
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 82

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Man of War

Mit einer ungewöhnlichen Idee will »Man of War« auch Landratten auf hohe See locken: Das Strategiespiel bietet eine dreidimensionale Ich-Perspektive. Zwar werden in jeder Runde die Spielzüge auf einer Karte eingegeben, doch können die Auswirkungen dann von Bord des Flaggschiffes aus mit den Augen eines Admirals betrachtet werden.



In der 3D-Ansicht dürfen Sie nur zusehen.

Den untergebenen Kapitänen erteilt man zunächst allgemeine Anweisungen – etwa welcher Abstand zum Gegner zu halten ist. In jeder weiteren Runde legt man bei Bedarf den Kurs der Flotte oder von Einzelschiffen fest und bestimmt, ob sie angreifen sollen oder fliehen dürfen. Anschließend schaltet das Programm in die erwähnte 3D-Ansicht, in der man jedoch nur hilfloser Beobachter ist. Wem die 12 Szenarien und die Kampagne nicht reichen, kann mit dem Editor neue Seeschlachten erstellen oder gegen einen menschlichen Gegner antreten. **(tw)**

Thomas Werner



Admiral Nelson gewann einst die Schlacht von Trafalgar, obwohl er bald nach deren Beginn tödlich verwundet wurde. Daher ist es wohl durchaus realistisch, wenn ich in bei Man of War in eben diesem Seegefecht schon nach zwei, drei gegebenen Befehlen triumphiere. Doch bringt das soviel Spaß wie Spüldienst in der Schiffskombüse. Die grobpixelige Ich-Perspektive ist zwar originell, nervt jedoch rasch. Schließlich passieren die wichtigsten Dinge oft außerhalb der Sichtweite – und Einfluß nehmen kann man in diesem Grafikmodus sowieso nicht. Die schlechte Präsentation verstärkt den Wunsch, daß dieses Programm bald in einem Seemannsgrab ruhen möge.

+ Originelle Ich-Perspektive
- Zu wenig Einfluß auf den Ablauf
- Schlechte Präsentation

Man of War

Hersteller:	Topware
Testversion:	Beta vom März '98
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–2 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	50 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: Pentium/60, 8 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/120, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	40
Einstieg:	60	**Komplexität:**	30
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	30

Spielspaß: 32

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Metalizer

Wenn sich martialische Kampfroboter mit Raketen bepflastern, handelt es sich nicht zwangsläufig um eine BattleMech-Simulation. Hier bekriegen sich andere Blechgesellen auf ungewöhnlich strategische Art und Weise.

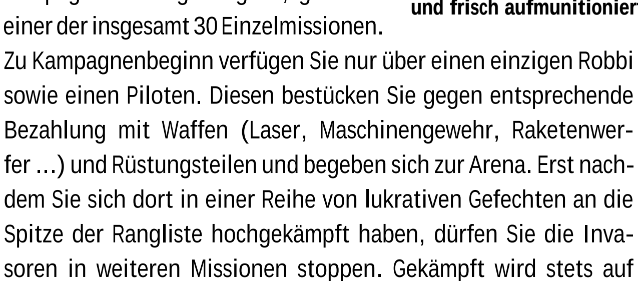
Strenggenommen handelt es sich bei »Metalizer« zwar um ein Strategiespiel, es treten jedoch auch Wirtschafts- und sogar Rollenspiel-Einsprengsel auf. Dazu flimmert eine spannende Hintergrundgeschichte von bildschirmfüllendem Format und rund einstündiger Länge über den Monitor. Sie selbst mimen Val Gordon, der seinen Heimatplaneten Tress vor einer Invasion beschützen soll. Dafür bereisen Sie das Land Djelassia, um dort ein vierköpfiges Team aus »Metalizern« – »BattleTech«-ähnlichen Kampfrobotern – zusammenzustellen. Wem diese riesige Kampagne zu langwierig ist, greift zu einer der insgesamt 30 Einzelmissionen.



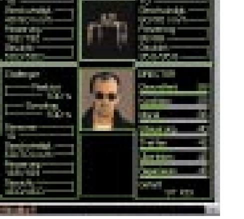
Nach jedem Einsatz werden Metalizer gekauft, repariert und frisch aufmunitioniert.

Vor dem Schuß wird die prozentuale Trefferwahrscheinlichkeit jeder Waffe angezeigt.

Zu Kampagnenbeginn verfügen Sie nur über einen einzigen Robbi sowie einen Piloten. Diesen bestücken Sie gegen entsprechende Bezahlung mit Waffen (Laser, Maschinengewehr, Raketenwerfer ...) und Rüstungsteilen und begeben sich zur Arena. Erst nachdem Sie sich dort in einer Reihe von lukrativen Gefechten an die Spitze der Rangliste hochgekämpft haben, dürfen Sie die Invasoren in weiteren Missionen stoppen. Gekämpft wird stets auf einem von oben gezeigten und dreifach zoombaren Hexfeldgelände von dreierlei Aussehen (Eis, Wald oder Stein). Zwecks Befehlserteilung unterbrechen Sie ständig das in Echtzeit ablaufende Geschehen, um Feuer- und Bewegungsbefehle zu erteilen. Trefferwahrscheinlichkeit und Schadenshöhe hängen unter anderem von der Entfernung sowie dem (mit steigerbaren Fähigkeiten ausgestatteten) Piloten ab. Nach etlichen Schüssen verabschieden sich die feindlichen Roboter, und Sie bekommen ein wenig Bargeld. Dieses fließt dann in die Reparatur, die Aufrüstung oder gar den Neuerwerb weiterer Metalizer und Piloten. **(md)**







Alle 50 Piloten verfügen über steigerungsfähige Charaktereigenschaften und dürfen jedem beliebigen Kampfroboter zugeordnet werden.

Manfred Duy ★★★

Sehr begrüßenswert ist der Einfall, die gewaltigen Blechgesellen auch mal für ein abwechslungsreiches Strategiespiel herzunehmen. Sowohl die rund 20 ausbaufähigen Robotertypen als auch die Beschränkung auf ein kleines Spezialteam wissen zu gefallen; der mit Schauspielern gedrehten Hintergrundgeschichte fehlt es nicht an Spannung. Daß diese allerdings irgendwann wieder abhanden kommt, liegt vor allem an dem zähflüssigen Spielverlauf. Bis meine Robbis nach etlichen Runden endlich mal Feindkontakt bekommen, ziehen schon etliche öde Minuten ins Land. Und wenn es dann zu einem der sehr langsam ablaufenden Schlagabtäusche kommt, führt stets die selbe Haudrauf-Taktik zum Erfolg: So lange Sie mit der geballten Gruppe immer schön der Reihe nach einen Feind nach dem anderen eindosen, kann Ihnen eigentlich nur eines zustoßen: daß die Siege aufgrund des allzu gleichförmigen Spielverlaufs irgendwann schal schmecken.

+ Viele Spielelemente
+ Eine Kampagne und 30 Einzelmissionen
− Zähflüssiger Spielverlauf
− Keine Multiplayer-Modi

Metalizer

Hersteller:	Greenwood	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:**	486 DX/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS/Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 58

Strategie für Fortgeschrittene

Emergency – Fighters for Life

»Löschen, Bergen, Retten« statt »Zusammenschießen, Plattmachen, Erobern«: Topware beweist, daß Echtzeit-Strategie durchaus konstruktiv sein kann.

Unfall auf der Achterbahn: Ärzte kümmern sich um Verletzte, während Feuerwehrleute Eingeklemmte befreien.

Die Gefahr lauert überall. Fernsehsendungen wie »Notruf« demonstrieren anschaulich, wie schnell die morgendliche Fahrt mit dem Linienbus ungewollt in einer tiefen U-Bahn-Baustelle enden kann, oder wie rasch das lauschige Rendezvous bei Kerzenschein zum flammenden Inferno wird.



Heißa – mit Wasserwerfern wird der Castor-Transport gegen Demonstranten abgesichert.

Wer sich angesichts solcher Katastrophen hilflos fühlt, sollte »Emergency« anspielen. Hier wird man zum allmächtigen Einsatzleiter befördert und darf fortan Feuerwehrleute, Polizisten und Rettungssanitäter durch die Gegend scheuchen. Nachdem der Einsatzbefehl eingetroffen ist, muß man sich zunächst für die passenden Fahrzeuge entscheiden. Bis zu 20 verschiedene Typen stehen – je nach Einsatz – zur Auswahl. Die Feuerwehrautos oder Streifenwagen sollten mit einem Team bestückt werden; entsprechende Fachkräfte warten bereits in den Aufenthaltsräumen. Davon haben einige Spezialausrüstungen. So sollten Sie als fürsorglicher Vorgesetzter nur Feuerwehrmänner mit Atemschutz in den Brandrauch hetzen.

Auf einer Übersichtskarte erkennt man, wie die Rettungseinheiten sich dem Einsatzort nähern. Der eigentliche Schauplatz Ihrer Heldentaten wird dann in isometrischer Ansicht dargestellt. Man findet sich beispielsweise auf einer Landstraße, in Fabrikanlagen, auf einem Rummelplatz, einer Rennpiste oder in einer anderen, unheilschwangeren Szenerie wieder. Die Fahrzeuge werden von Ihnen an die passende Stelle dirigiert und all die tapferen Männer mit Anweisungen versehen. Dabei muß sehr viel selbst getan werden: Ihre Leute heben erst etwas auf oder tragen jemanden in den Rettungswagen, wenn Sie dies durch Anklicken bestimmt haben.

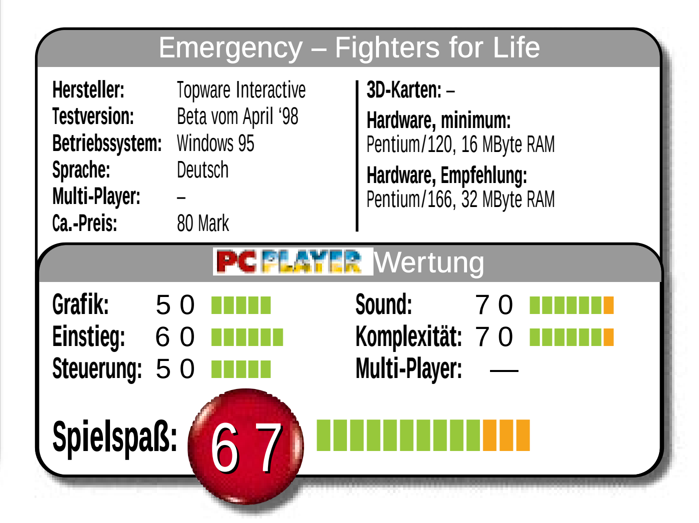
Stets befindet man sich bei den Einsätzen unter Zeitdruck. Schließlich verabschieden sich sonst die Verletzten aus diesem Leben, oder explosive Stoffe fliegen Ihnen mitsamt der umgebenden Gebäude um die Ohren. 30 verschiedene Missionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad stehen zur Verfügung – vom einfachen Verkehrsunfall bis hin zum Störfall im Atomkraftwerk. Selbst mit Wasserwerfern dürfen störende Menschenansammlungen geduscht werden, und mit praktischen Drehleitern kommt man an brennende Häuser heran. Hmm, habe ich eigentlich heute morgen morgen meinen Herd ausgeschaltet?! **(tw)**

Thomas Werner ★★★★

Hilflose Verletzte wimmern in einem Laden, während vor der Eingangstür ein zerfetztes Starkstromkabel für Spannung sorgt. Irgendwo in diesem Einkaufszentrum muß doch der verflixte Schaltkasten sein!

Man fühlt sich bei Emergency mitten im Geschehen, und es ist gar nicht so leicht, unter dem Zeitdruck einen kühlen Kopf zu bewahren. Keine Mission gleicht der anderen – hier hat sich jemand wirklich Mühe gegeben. Leider gibt es etliche Situationen, in denen die vom Programm verlangte Vorgehensweise kaum ohne die Hilfe-Funktion oder hellseherische Fähigkeiten herauszufinden ist. Zudem ist die Steuerung meiner Männer oft hakelig. Den Fahrern sollte man bei Gelegenheit ein paar Straßenkarten spendieren, denn die Einsatzfahrzeuge verirren sich gerne oder eiern im Schrittempo auf dem Seitenstreifen entlang, obwohl die Piste frei ist. Augenfälligstes Manko ist die grafische Darstellung. Besonders den Fahrzeugen hätten ein paar Bewegungsphasen mehr gut getan. Dennoch: Für alle Spieler, denen der übliche Echtzeitbrei zu den Ohren herauskommt, ist Emergency eine Überlegung wert.

- + Originelles Szenario
- + Spannende, sehr unterschiedliche Missionen
- – Einige unfaire Stellen
- – Verhalten und Animationen der Fahrzeuge mäßig



Emergency – Fighters for Life

Hersteller:	Topware Interactive	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:** Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	–	
Ca.-Preis:	80 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 67

Rennspiel für Profis

Burnout

Neulich, an der roten Ampel: Aus sonnenbebrillten Augen mustert uns der Porsche-Fahrer auf dem Nachbar-Seitenstreifen. Kupplungen werden gepumpt, Motoren dröhnen, die Ampel springt auf grün. Doch wieder ist unser Kleinwagen nur zweiter Sieger beim Kavalierstart: Gummiabdrücke auf dem Asphalt hinterlassend enteilt der Rivale im Dickicht der Tempo-30-Zone.



Bei Außenansicht rollen wir der Startlinie entgegen.

Das Prinzip des zügigen Anfahrens prägt auch den Rennsport »Drag Racing«. Zwei wohlbemuskelte Brummer rollen zur Startlinie, wärmen die Reifen an und geben tüchtig Gas, sobald das Startsignal aufleuchtet. Bethesdas »Burnout« setzt dieses kurze Vergnügen auf den PC um. Auf 20 Kursen (bei denen es ohnehin nur geradeaus geht) duellieren Sie sich im Kampf um Saisonpunkte mit anderen Fahrern. Sie können zwischen 40 Drag-Rennern wählen und über 50 Einstellungen vornehmen, um Ihr Beschleunigungswunder zu tunen. **(hl)**

Heinrich Lenhardt 

Schon nach zehn Sekunden Geradeausfahren i man ausgebrannt: Dragster-Rennen sind di Quickies der Motorsport-Welt. Wer auch immer d Idee hatte, diese dämlichste aller Rennsport-Var anten auf dem PC zu simulieren, sollte über eine geistigen Ölwechsel nachdenken. Außer dem fixe Reinrammen der Gänge gibt es auf der Streck keine Herausforderungen. Erfüllung finden aller falls Bastelfreunde im Tuning-Teil.

Der Werkstattbesuch als eigentlicher Spielinhalt da kräuseln sich bei mir alle Zylinder. Nach de öden X-Car hat sich Bethesdas Rennspiel-Abte lung nochmals unterboten. Ich rate zu Rückrufal tion und freiwilliger Führerscheinabgabe.

+ Intensives Werkstatt-Tuning
- Wo ist das Spiel?
- Ultrakurze Rennen ohne Kurven

Burnout

Hersteller:	Bethesda
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–32 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: 3Dfx
Hardware, minimum: Pentium/75, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	50
Einstieg:	40	**Komplexität:**	30
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 26

Rollenspiel für Fortgeschrittene

Might & Magic 6
Mandate of Heaven

Alte Rollenspiel-Serien sind zäh: Nach jahrelanger Pause hieft sich die ehrwürdige »Might & Magic«-Serie wieder in die Rüstung. Mit 3D-Spielwelt und Echtzeitkämpfen will Folge 6 den Geschmack der Gegenwarts-Heldenkultur treffen.

So idyllisch wie es auf diesem ▶ Bild aussieht, geht es in Castle Ironfist nicht immer zu.



Das nett illustrierte Inventar und die aus Versatzstücken bestehende Anziehpuppe (rechts) geben Ihnen zu jederzeit Aufschluß über das Equipment Ihres Charakters.

Nachdem sich die Renaissance der Rollenspiele schrittweise ankündigt, möchte wohl kaum ein Hersteller zurückstecken. Jede Serie mit Rang und Namen bekommt somit als Präventivbehandlung gegen kränkelnde Gewinne einen Nachfolger verordnet. »Wizardry 8«, »Ultima 9« und natürlich auch ein sechster Teil zu der 1986 begonnenen »Might & Magic«-Reihe. In diesem gilt es (das wird kaum einen Fan des Genres in Staunen versetzen), ein Königreich zu retten. Und zwar das des Königs Roland Ironfist. Ging doch dieser im Kampf gegen dämonische Heerscharen verlustig. Den Hinterbliebenen ließ er lediglich fünf an seine Gattin adressierte Briefe zurück. Außerdem existiert ein Schriftstück, das von einem Verräter in den Reihen des Königs zeugt. Hier kommen Sie ins Spiel: Ihre Aufgabe ist es, den Verbleib des Regenten zu erforschen, die diversen Intrigen und Ränke aufzudecken und natürlich Enroth vor dem drohenden Untergang zu bewahren.

Sie elektieren vier Recken, um diese durch die dreidimensionalen Bitmap-Weiten des Königreichs zu steuern. Letzteres zeichnet sich durch zwei Besonderheiten aus: zum einen gibt es Wettereffekte, wie Nebel, Schnee oder Unwetter. Zum anderen reisen Sie nicht mit der gewohnten 360-Grad-Bewegungsfreiheit. Vielmehr sind die Drehungen Ihres Grüppchens in festgelegte Winkel aufgeteilt (wahlweise etwa zwischen 10 und 20 Grad), was beim Umherblicken und –laufen wenig flüssige Bewegungen zur Folge hat.

Ansonsten stehen Ihnen für Ihre Heldentaten Paladin, Ritter, Hexer, Kleriker und Bogenschütze zur Verfügung, wobei jede Klasse natürlich spezielle Vor- und Nachteile mit sich bringt. Generell erwirbt jedes Partymitglied eine Reihe unterschiedlicher Fertigkeiten, die es dann im Laufe des Spiels auszubauen gilt. Da wären beispielsweise die zum Umgang mit den verschiedenen Kampfgeräten (Schwerter, Äxte, Dolche, Bögen, Speere) nötigen Kenntnisse, aber auch allgemein nützliche Begabungen wie Diplomatie, Lernfähigkeit oder die Identifikation von Gegenständen. Seltsamerweise fällt unter diese Kategorien auch das Benutzen von Rüstung. Wer nämlich meint, zum Tragen eines schweren Plattenpanzers sei nur ein breiter Rücken nötig, den belehrt New World Computing eines besseren. Ohne »Lederrüstungsfähigkeit« dürfen Sie keine Lederrüstung, ohne »Kettenhemdfähigkeit« kein Kettenhemd verwenden. Selbst für den Fall, daß Sie mit den kompliziertesten Harnischen der Ritterzunft vertraut sind – ein einfaches, gefüttertes Lederwams bleibt Ihnen ohne explizite Fertigkeit verwehrt. Eine letzte Gruppe der nötigen Talente ist die Magie, welche wiederum aus neun Unterbereichen besteht. So gibt es die landläufig bekannten Elementarsprüche (Feuer, Wasser, Erde, Luft), Körper-, Geist-, Licht-, Schatten- und letztendlich noch die spirituelle Magie. Jeder dieser Bereiche umfaßt verschiedene Zaubersprüche, welche Sie im Spielverlauf in mannigfachen Gilden oder beim freundlichen Schwarzmagier nebenan erlernen können.

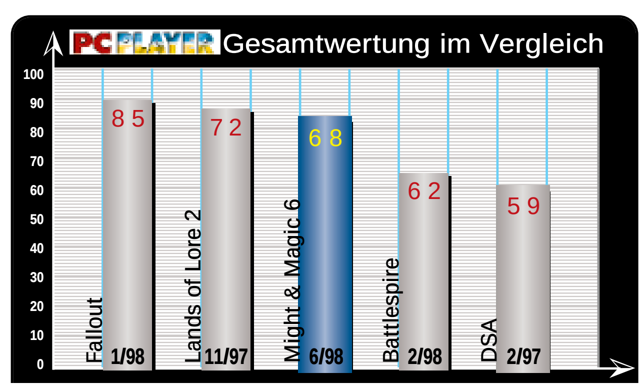
Heute neblig trüb, morgen auflockernde Bewölkung und Sonnenschein: Das Wetter in Might & Magic 6 ändert sich von Tag zu Tag.

Aber um Ihren vier Gesellen immer neue Begabungen beizubringen oder zumindest die alten zu verbessern, benötigen Sie Erfahrungspunkte. Diese werden wie üblich durch das Töten von Monstern oder



das Lösen von Quests gesammelt. So kann es vorkommen, daß Schmied, Alchimist oder Gildenführer nicht nur Ihren Geldbeutel im Auge haben, sondern einen kleinen Gefallen erbitten. Und wie könnte es anders sein: Es läuft bei solchen Missionen immer wieder auf gewalttätige Auseinandersetzungen hinaus. Hier eine Spinnenmutter erschlagen, da eine Maid aus den Klauen einer bösartigen Räuberbande befreien.

Kämpfe gehen dabei folgendermaßen vonstatten: Kommen Sie bei Ihrer Reise durch die aus der Ich-Perpektive dargestellte 3D-Landschaft an einen Gegner, bleiben Ihnen zwei Möglichkeiten. Erstens: Sie fechten, schießen und zaubern in hektischer Echtzeit. Zweitens: Sie schalten per »Return«-Taste auf den rundenbasierten Modus um. Hierbei verändert sich nicht Ihr Blickfeld, lediglich die Zugreihenfolge ist durch charakter- und monsterspezifische Initiativewerte vorgegeben. So können Sie also entweder fieberhaft alle Gegner niederklicken oder in aller Ruhe den Angriff durchplanen.



Keine Zauberer, sondern verstrahlte Mutanten stellen sich Ihnen in Fallout entgegen. Wer Rollenspiele liebt, kommt an diesem Programm im Moment nicht vorbei. Lands of Lore 2 benutzt zwar ein wirres Echtzeit-Kampfsystem, besitzt dafür aber eine originelle Hintergrundgeschichte. Battlespire verliert durch zahllose kleine Bugs viel an Flair, wer aber auf anspruchsvolle Charaktergenerierung wert legt, kann sich hier mal so richtig austoben. Und auch Das schwarze Auge 3 kann Genreliebhabern noch schöne Stunden bereiten. Neulinge werden aber durch viele trockene Tabellen verschreckt.

Monster tauchen in Might & Magic 6 immer in Hundertschaften auf.

Die feindlichen Truppen sind in festen Teams in der Landschaft plaziert, so daß Sie in der Regel nach der Säuberung eines Areals keine Angst vor weiteren Übergriffen haben müssen. Wenn Ihre vier Recken dem garstigen Treiben der Widersacher erstmal ein Ende gesetzt haben, finden Sie meistens rauhe Mengen an Kisten, Truhen und Fässern. Mit diesen hat es folgende Bewandtnis: Truhen und Kisten fliegen in 90 Prozent aller Fälle um die acht heldenhaften Ohren, was nicht eben selten im Tod der Beteiligten resultiert. Mit der Frage auf den bleichen Lippen, welche Mengen TNT diese vermaledeiten Goblins wohl in ihren lausigen Holztruhe bunkern müssen, treten Sie dem Sensemann gegenüber. Der verschiebt gnädigerweise die Spazierfahrt auf dem Styx und läßt Sie zuerst Ihre Aufgabe in Enroth beenden. Natürlich können Sie auch statt einer aufwendigen Reinkarnation einfach einen zuvor gespeicherten Spielstand aufnehmen. Oben genann-

Volker Schütz ★★★★

Might&Magic 6 bietet etliche Features, die vielen aktuellen Rollenspielbrüdern abgehen. Das Fantasyreich ist von gewaltigem Ausmaß, Wettereffekte sorgen für Realismus, Missionen sind in rauhen Mengen verfügbar und es gibt genug Zaubersprüche und Monster für heroische Kurzweil.

Allerdings krankt das Programm an entscheidenden Punkten. Angefangen mit der Hintergrundgeschichte, die nicht aus dem Spiel selbst, sondern nur aus der uferlosen Einleitung des Handbuchs verständlich wird. Weiterhin wären da die Dungeons, in denen gut durchdachtes Leveldesign die selbe Rolle spielt wie Toleranz und Nächstenliebe in einem Lynchmob. Mit diesem Manko geht die Tatsache einher, daß sich die Anzahl der Rätsel ähnlich der von Daggerfall auf ein Minimum beschränkt.

Letztendlich kommt sogar der Steigerung meiner Helden-Attribute nur eine marginale Bedeutung zu. Ob im ersten oder siebten Level: Die nahezu ausschließlich in Hundertschaften auftretenden Monsterhorden fleddern meine Mannen mit nahezu gleicher Effizienz. Außer natürlich, alle vier beherrschen die Bogenschützenfähigkeit und erlegen das Gesindel aus weiter Distanz, was zwar den Lebenspunkten, jedoch weniger dem Spielspaß einträglich ist.

+ Höchst umfangreich

+ Wettereffekte

− Einfältiges Kampfsystem

− Wenig Rätsel




Gezaubert wird in neun Magieschulen. Hier sehen Sie die elf Sprüche der destruktiven Schattenmagie.



Blutende Skelette gefährden weniger die Jugend als den gesunden Menschenverstand.

Häuser und Tempel werden durch Standbilder dargestellt.

te Fässer sind bei weitem ungefährlicher. Schaut man nämlich in diese hinein, erhält der betreffende Charakter zusätzliche (und dazu permanente) Attributspunkte. Da einschlägige Experimente an der heimischen Wassertonne keinen derartigen Effekt hatten, müssen wir davon ausgehen, daß es sich um ein Might&Magic-immanentes Ritual handelt, welches dem abendländischen Kulturkreis bis auf weiteres rätselhaft bleiben wird. Sollten Sie das komplette Festland Enroths von Feinden gereinigt haben, können Sie weitere Abschnitte der riesigen Spielwelt bereisen. Mit dem Schiff geht es beispielsweise zu gefährlichen Vulkan- oder Einsiedlerinseln, auf denen frische Monster ihrer Entsorgung harren. Hydras, Seeschlangen und ähnliches Kroppzeug wünschen sich nichts sehnlicher, als von den großen Helden eine magische oder zumindest mächtige Abreibung verpaßt zu bekommen.

Natürlich gibt es nicht nur die feindselige Oberwelt, auch tiefe Dungeons und verwunschene Tempel laden zu abenteuerlichen Rundgängen ein. Grundsätzlich zeichnen sich diese Bauwerke jedoch durch geringe Abwechslung, dafür aber durch um so übertriebenere Größe, aus.

Schier endlose Gänge führen durchs Erdinnere, reich an bösen Gegnern, arm an Rätseln. Das Hin- und Hergeschleppe von Schlüsseln und Benutzen von Schaltern entspricht der Wochenkarte der Puzzleküche und verdient keine weitere Erwähnung. Einzig als Horte für brauchbare magische und unmagische Gegenstände erfreuen die Kerker Heldenherzen. Wem bereitet es schließlich keinen Spaß, wenn sich der neu identifizierte Holzknüppel als verzauberte, unbezahlbare Keule entpuppt. Aber aufgepaßt: In Might & Magic 6 ist nichts von Dauer. Sowohl der triviale Dolch als auch die verhexte Superrüstung haben Halbwertszeiten. Ist das gute Stück erst in zwei, dann hilft nur noch eine gute Reparaturfertigkeit oder der nächstbeste Dorfschmied. Eine weitere Lösung könnte ein begabter Nichtspielercharakter sein. Zumal einige der in Enroth herumschleichenden Gesellen nicht nur zum belanglosen Plausch dienen, sondern überdies bereit sind, gegen einen geringen Obolus der Party beizutreten und die ihnen gegebenen Fähigkeiten anzubieten. Maximal zwei Handlanger dürfen es sein, an Kämpfen beteiligen Sie sich eigenartigerweise aber nicht. **(vs)**

Udo Hoffmann ★★★★

In den Bereichen Umfang und Monsterdichte dür te der sechste Teil der Might&Magic-Reihe neu Maßstäbe setzten. Unzählige Aufträge warten da auf, gelöst zu werden. Goblins, Kampfmagier od Anhänger dunkler Sekten reißen sich geradez darum, von meinen durchtrainierten Recken in de Staub geworfen zu werden. Und wie schön S dann darniedersinken; Erfolgserlebnisse hat ma zunächst in Hülle und Fülle.

Aber was hilft das gigantische Spieleareal, wer die wesentlichen Elemente eines Rollenspiels z kurz kommen: Eine fesselnde Geschichte ur abwechslungsreiche Missionen suche ich verg bens. Im allgemeinen beschränken sich die Au träge meiner Party darauf, irgendwelche Monst A in irgendwelchen lausigen Höhlen B zu töte Allzu schematisch wirken zudem die Städte ur Dörfer, deren Bewohner alle gleich aussehen.

+ Viele schöne Zaubersprüche
+ Kämpfe anfangs spaßig ...
– ... werden aber schnell langweilig
– Teilweise Bedienungsschwächen

Might & Magic 6 – Mandate of Heaven

Hersteller:	New World Computing/3DO
Testversion:	Beta vom April '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	90 DM
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 68

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Of Light and Darkness

Echtzeit-Lichtblick im Adventure-Dunkel? In einer Stadt zwischen Himmel und Hölle müssen Sie verlorene Seelen retten, bevor die unbarmherzig tickende Uhr des jüngsten Gerichts abgelaufen ist.

▲ Fahrstuhl ins Dorf der Verdammten: Die animierten Übergänge von einem Ort zum nächsten sind etwas pixeliger als die normale Ansicht.

Sie sind der Auserwählte. Gut, diese Ehre wurde Ihnen schon in zahlreichen Computerspielen zuteil, in denen die Welt vor den Angriffen Außerirdischer oder die liebreizende Freundin aus den Fängen dunkler Wissenschaftler befreit werden mußte. Doch »Of Light and Darkness« (kurz: »OLAD«) läßt das jüngste Gericht auf die Menschheit los. Die gar nicht lustigen Folgen: Der Fürst der Dunkelheit herrscht 1000 Jahre über die armen Bewohner unseres Planeten.



Jede Sünden-Halle ist passend zum Thema eingerichtet. Hier sehen wir die Halle der Gottlosigkeit.

Die endzeitlichen Ereignisse spielen sich im Dorf der Verdammten ab. Dieser Ort, irgendwo zwischen Himmel und Hölle gelegen, ist für Menschen eigentlich gar nicht zugänglich. Zumindest für lebende Vertreter unserer Spezies – also müssen Sie bereits das Zeitliche gesegnet haben, denn Sie wandern munter durch die düsteren Straßen der Stadt. Dort schwirren geisterhafte Totenmasken durch die Lüfte, und merkwürdige Artefakte sind an nicht minder obskuren apokalyptischen Maschinen befestigt. Überall liegen bunte Kugeln und kleine Pyramiden herum, die Sie ohne Schwierigkeiten einstecken können. Seltsam: Mit Hilfe der Kugeln verschießen Sie bunte Lichtblitze, und die Pyramiden teleportieren Sie flink von Ort zu Ort.

Das Handbuch hilft: Jede der Masken zieht es zu einem Artefakt, das deren Träger zu Lebzeiten bei der Ausführung einer der sieben Todsünden mißbraucht hat. Blitzt der Bildschirm in einer Farbe auf, betreten drei neue Sünder die Stadt. Diese gilt es zu erlösen: Sie schnappen sich ein Artefakt, nachdem Sie herausgefunden haben, zu welcher Person es gehört. Anschließend gehen Sie in die entsprechende Halle der Sünde und lassen dort einen Lichtblitz in der Farbe der Maske los. Voilà – der Halunke verschwindet. Doch währenddessen betreten unaufhaltsam neue Geister die Stadt. Seien Sie wachsam: Ist eine Dreiergruppe an der jeweiligen apokalyptischen Maschine angekommen, bricht das Ende der Welt an. Zum Glück lassen sich die Erscheinungen mit einem Blitz aus weißem Licht zeitweilig vertreiben. Damit hat sich auch schon die Interaktion – Gespräche mit anderen Akteuren gibt es nicht, die Kombinationspuzzles dominieren.



Höchste Zeit für einen weißen Blitz: Das Geistertrio ist der apokalyptischen Maschine gefährlich nahgekommen.

Zwischendrin sehen Sie Szenen, in denen sich eine unbekannte Schöne mit einem furchteinflößenden Wesen unterhält. Wie sich herausstellen wird, hört sie auf den Namen Angel und hat unseren auserwählten Helden unter dem Einfluß des dunklen Lord Gar Hob erschossen. Dieser entführte Angel danach auf seine noch dunklere Insel, um nach dem Beginn der Apokalypse besagte 1000 Jahre mit ihr zu herrschen. Jetzt ist alles klar: Nachdem Sie alle Geister erlöst haben, müssen Sie sich Gar Hob stellen, um Angel aus seinen Klauen zu entreißen.

Was beim ersten Lesen einen Hauch verworren erscheint, sorgt im eigentlichen Spiel nach einer kurzen Einarbeitungsphase für



◀ Inventar-Schnappschuß: In den Leisten oben im Bild sehen Sie die eingesammelten Kugeln, Artefakte und Teleport-Pyramiden.



Unverhofft wird im Studio eine Szene mit der Schlüsselfigur Angel abgespielt.

Dramatik. Ständig tauchen neue Erscheinungen auf, die in ihre Schranken gewiesen werden müssen – wehe Ihnen, Sie finden nicht rechtzeitig die bunten Kugeln. Dazu dürfen Sie in bewährter Point-and-click-Weise durch das Dorf spazieren. Wie schon in den späten »Zork«-Abenteuern gibt es eine Rundumsicht, die teilweise nach unten und oben ausgedehnt wird. Zwischen den einzelnen Orten wird in einer kleinen Animation umgeschaltet, mit den seltenen Pyramiden »beamen« Sie sich in Windeseile direkt in einen gewünschten Raum.

OLAD ist in drei Level unterteilt: Im ersten begegnen Ihnen neun Geister, im zweiten 21. Im dritten Level treten weitere dunkle Lords auf den Plan, die Ihre Aktionen stoppen wollen. In jedem Abschnitt öffnen sich neue Räume der Stadt, teilweise müssen verschlossene Türen mit dem passenden Artefakt entriegelt werden. Netterweise dürfen Sie jeden Level vorab ohne Zeitdruck durchwandern, um so die Lage der verschiedenen Hallen auszubaldowern. Für alle Fälle liegt noch eine bunte Stadtkarte mit in der Schachtel.

Roland Austinat ★★★★

Die ungewöhliche Story sorgte erst für Stirnrunzeln, doch dann springt der Funke über. Hat man einmal kapiert, wie die Erscheinungen gerettet werden, möchte man nicht mehr aus dem Dorf der Verdammten zurückkehren. Dafür sorgt nicht zuletzt die coole Präsentation. Auch die Auswahl der Sünder ist von gruseliger Originalität: Neben dem römischen Kaiser Caligula oder Ivan, dem Schrecklichen, sind auch Figuren neueren Datums wie Waffenproduzent Alfred Krupp von Bohlen oder der Massenmörder John Wayne Gacy mit von der Partie.

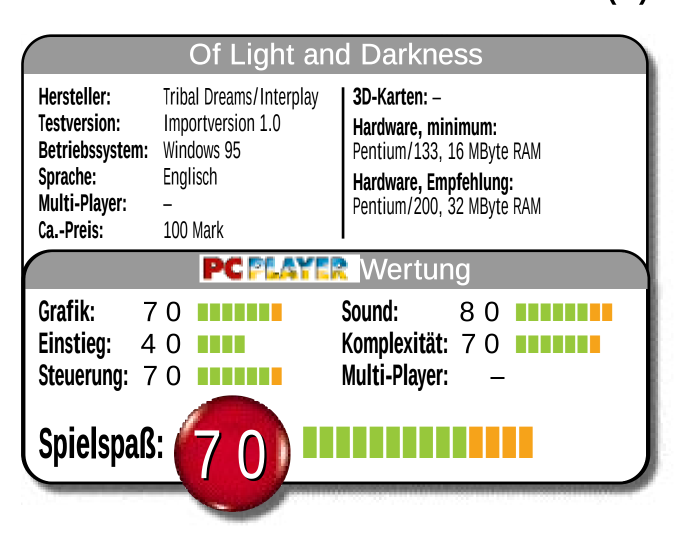
Doch der Einstieg fällt selbst dem erfahrenen Spieler schwer. Es ist absolute Pflicht, die über 60 Seiten starke Anleitung von vorne bis hinten durchzulesen. In höheren Leveln schleicht sich eine Wiederholungsmüdigkeit ein: Artefakt suchen, in die entsprechende Halle der Sünde bringen, Lichtblitz, nächstes Artefakt suchen ... Dazu wird die abgedrehte Hintergrundgeschichte im Spiel nur sehr rudimentär weitergesponnen. Fans von klassischen Grafik-Adventures wie der Monkey-Island-Reihe sollten Of Light and Darkness mit Vorsicht genießen. Das Programm spricht eher innovationsfreudige Abenteurer an.

+ Innovative Idee
+ Surreale Grafik
+ Toller 3D-Sound
– Einstieg schwer
– Kaum Story

Pfiffig: Auf der OLAD-Homepage (http://www.oflightanddarkness.com) gibt es kleine Denksportaufgaben, für deren Lösung Sie spezielle Bonusgegenstände erhalten. Dazu brauchen Sie einen installationsspezifischen Keycode, der im Pause-Bildschirm angezeigt wird. Auch die Farben der Masken werden bei jedem Programmstart neu verteilt.

Für den Look des Dorfes der Verdammten ist der bekannte Grafiker und Künstler Gil Bruvel (http://www.bruvel.com) verantwortlich. Leider wurden seine 24-Bit-Vorlagen aus Performance-Gründen auf gerade mal 256 Farben heruntergerechnet. Dadurch läuft das Spiel auch auf kleineren Rechnern flüssig, doch im True-Color-Modus würde sie sicher noch schicker aussehen. Besonders die Animationen, die bei einem Ortswechsel abgespielt werden, wirken etwas pixelig.

Der dreidimensionale Soundkulisse steckt voller Klänge und Sprachsamples. Überall tuscheln und flüstern verlorene Seelen bedeutungsschwer aus dem Äther. Die apokalyptischen Maschinen informieren Sie über Katastrophen wie der zerstörten Ozonschicht oder starke Erdbeben, in den Hallen der Sünde werden die jeweiligen Missetaten akustisch umgesetzt. Das kann ein Tischgelage sein (Halle der Völlerei), während sich in der Halle des Ärgers ein Paar mächtig streitet. Wollen Sie alle Details und Gags verstehen, sind gute Englischkenntnisse ein Muß. Eine deutsche Version von OLAD ist in Arbeit. **(ra)**



Of Light and Darkness

Hersteller:	Tribal Dreams/Interplay	3D-Karten:	–
Testversion:	Importversion 1.0	Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	40	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß: 70

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Hexplore

Höre meinen Schwur, Turgarra: Ich will nicht rasten, noch ruhen und mir die Fußnägel nimmermehr schneiden, bis Garkham tot ist! Denn allzu viel Leid hat er über uns gebracht.

Wir befinden uns im Jahr 1000 nach Christus, es ist die Zeit der Kreuzzüge. Ein großes Ritterheer ist auf dem Weg in die Stadt Jerusalem, um sie von den Ungläubigen zu befreien. Doch dazu kommt es nicht: Noch weit vom heiligen Land entfernt, werden die Ritter eines Nachts von einer Horde Glore-Monster überfallen manche getötet, der Rest verschleppt. Der Abenteurer Mac Bride schwört blutige Rache. Im Schutze der Dunkelheit konnte er dem Gemetzel entkommen, jetzt wird er sich an die Fersen der Entführer heften und den verantwortlichen Zauberer Garkham zur Strecke bringen.

Da steht Mac Bride also, mutterseelenallein in der isometrischen Landschaft, und weiß noch nicht, worauf er sich eingelassen hat. Mittels diverser Mausklicks steuern Sie ihn umher, enthüllen den schwarzen Nebel, der die Landschaft umgibt und töten aus Übungszwecken den einen oder anderen Glore. Allein ist aber schlecht Ritter retten. Aus diesem Grund sollten Sie baldmöglichst ein nahegelegenes Dorf aufsuchen und für ein wenig Gesellschaft sorgen. Das sollte mal im wirklichen Leben so passieren: Jeweils vier Kämpfer, Bogenschützen und Zauberer reißen sich fast ein Bein aus, um sich Ihnen und Ihrer gefährlichen Mission anzuschließen. Wählen Sie unter den jeweiligen Prototypen mit Bedacht. Darkar ist ein extrem bulliger Kämpfer, aber sehr langsam; die etwas rüde wirkende Turgarra sieht nicht nur besser aus, sondern schlägt auch schneller zu. Auch in den anderen Charakterklassen sollten Sie nach Befähigung und Sympathie gehen, Sie werden mit diesen Leutchen schließlich ein ganzes langes Abenteuer zusammen verleben.



Da Turgarra unsichtbar ist (dem Party-Magier sei Dank), kann sie relativ unbeschwert Gehacktes aus diesen Hauptmännern machen.



Eine typische Kampfszene unserer Viererbande. Es ist mitunter schwierig, den Überblick zu behalten.

Auf dem Hauptbildschirm in der Mitte spielt sich das eigentliche Geschehen ab, zahlreiche Hilfsanzeigen sind rund um diesen postiert und geben wichtige Hinweise. Unten links befindet sich ein Spezialinventar, in dem die nur der jeweiligen Charakterklasse zugänglichen Waffen und Ausrüstungsgegenstände aufbewahrt werden. Mac Bride kann kleine Schwarzpulverbeutel auf Feinde schleudern, extrastarke Heiltränke verwenden oder mit Gift um sich werfen. Zauberer haben so mancherlei schützendes Hexwerk sowie mächtige Feuerbälle parat und Bogenschützen verlassen sich neben Bogen und Wurfpfeilen auch gerne auf vergiftete Bolas.

Unten rechts befindet sich ein »Normal-Inventar«. Hier horten Ihre Partymitglieder Gold oder andere Basisausrüstung. Neben einer Zoomfunktion und einem Kompaß können Sie außerdem

Udo Hoffmann ★★★★

Oberschurke Garkham, Herr über unzählige Monsterhorden, ist zweifelsohne ein gewiefter Bursche. Aber ich werde ihn doch zu packen kriegen – und wenn es mich den letzten Heiltrank kostet. Unter Zuhilfenahme verschiedenster Versatzstücke hat Héliovision ein ungewöhnliches Potpourri kreiert. Dorfbewohner erzählen mir von ihren Nöten und Ängsten, Erfahrungspunkte steigern die Fähigkeiten meiner Party, stimmige Musik untermalt das Geschehen. Die Welt von Hexplore bietet erstaunlich viel Rollenspiel-Flair.

Wer sich ins finstere Mittelalter begibt, sollte aber tapfer die durchwachsene Grafik erdulden. Kaum kann ich erkennen, ob ich Weibchen oder Männchen steuere. Auch die sich nach einiger Zeit wiederholenden Rätsel, die nur in immer neuen Variationen dargeboten werden, bremsen die Motivation etwas ab. Doch das Spiel hat einen guten Kern: gepflegtes Monstervertrimmen, bei dem auch mal überlegt werden muß. Trotz mancher Schwächen ein gelungenes Spektakel.

+ Gelungene Genre-Mischung
+ Große Spielwelt
− Grafik nicht so toll
− Rätsel wiederholen sich



▲ Gespräche mit Dorfbewohnern können unerwartet Hilfe bringen und führen die Geschichte weiter.

noch die Spielgeschwindigkeit variieren und den gerade agierenden Hauptcharakter auswählen. Die Bedienung ist hier ein wenig umständlich geraten. Nur über das Anklicken des jeweiligen Konterfeis steht ein jeder zur Verfügung. Wenn ein wilder Kampf tobt, ist es schwierig, ein anderes Partymitglied zu übernehmen. Teilen Sie Ihre Gruppe deshalb auf, so oft es geht. Gerade den Bogenschützen können Sie so wesentlich effektiver und ohne Lebenspunktverluste steuern. Nur bei Hauptgegnern kann es sinnvoll sein, mit geballter Macht anzugreifen.

Kampf und Krieg sind nicht der einzige Lebensinhalt von Mac Bride und seiner Bande. Immer wieder muß ein jeder in dunklen Höhlen oder Wachtürmen seine individuellen Fähigkeiten bemühen: Kämpfer sind die einzigen, die in der Lage sind, schwere Steinplatten zu bewegen. Nur Zauberer können magische Schriftrollen entziffern, und außer Mac Bride kennt sich niemand mit mechanischen Vorrichtungen aus. Um auch keine Falle oder Goldversteck zu übersehen, sollten Sie oft den Blickwinkel drehen. Gerade in Dungeons wird sonst durch die schräge Perspektive viel verdeckt. **(uh)**

Durch eine sinnvolle Zoom-Funktion wird die Orientierung stark erleichtert.

Hexplore

Hersteller:	Héliovisions/Infogrames	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 73

Actionspiel für Einsteiger

Hugo – Wild River

Es war einmal ein Troll namens Hugo, der bekannt wurde durch die unaufwendig produzierte Spielshow eines aufstrebenden Kabelsenders. Kandidaten aus den Weiten des Landes durften sich dort melden und einer holden Maid ihre Geschicklichkeit beweisen. Durch telefonische Übermittlungen steuerten Sie den animierten Hugo durch Bergwerke, Wasserfälle, Moore und Wälder, wo sie durch einfaches Ausweichen und das Einsammeln von Gegenständen Punkte sammeln konnten.



Das Bergwerk ist einer von vier Spielabschnitten.

Vier dieser TV-erprobten Spielchen sind nun für den heimischen PC erhältlich. Verändert wurde nichts – maximal drei Tasten reichen aus und müssen im richtigen Augenblick gedrückt werden, um nicht ein Leben zu verlieren. **(tw)**

Thomas Werner ★

Eigentlich bin ich ein positiv denkender Mensch, daher möchte ich meine Kritik so formulieren: Dieses Spiel überfordert durch seine einfache Steuerung kaum jemanden. Die einzelnen Abschnitte entsprechen genau dem, was einst im Fernsehen schon jeden erfahrenen Computerspieler gruselte. Zudem kann man sich ganz dem Troll Hugo widmen, ohne von dem sinnlosen Geplapper der Moderatorinnen gestört oder gar von deren äußerer Erscheinung abgelenkt zu werden.

Wer außerdem befürchtet, mit einem Computerspiel zu viel Zeit zu verschwenden, sollte sich dieses Programm zulegen: Der Reiz bricht nämlich noch schneller zusammen als die Einschaltquoten-Kurve der Hugo-Fernsehserie ...

+ Hugo pur ohne Moderatoren-Geplapper

– Ultrakurze Simpelspielchen

Hugo – Wild River

Hersteller:	ITE	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/75, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/100, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	20
Einstieg:	80	**Komplexität:**	10
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 14

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Spec Ops

Für diskrete Undercover-Anschläge ist eine Spezialeinheit der US-Streitkräfte zuständig. Eine Mischung aus Taktik und Action sorgt bei Ihrem virtuellen Armee-Alltag für Spannung.

Als Mitglied der militärischen Spezialeinheit »Army Rangers« kommt man gut rum: Sie werden in fünf verschiedene Krisengebiete verfrachtet, in denen 16 Aufträge auf ein gutes Ende warten. Der Aufbau ist linear, Sie können den nächsten Einsatz erst dann angehen, wenn der vorhergehende gelöst wurde. Einmal sprengen die edlen Helden ein in Sibirien abgestürztes Aufklärungsflugzeug, damit nichts in die Hände der ebenfalls anwesenden Speznaz-Truppen fällt. Im verschneiten Nordkorea finden dagegen beängstigende Experimente statt, bei denen Scud-Raketen mit Giftgas bestückt werden. Kolumbien wiederum muß von Drogenhändlern erleichtert werden, während Sie in Honduras der Omega-Miliz das Handwerk legen, die gerade zwei Kilogramm Plutonium zu handlichen Atombomben verarbeitet. Schlußendlich befreien Sie einen Senator, der in die Hände religiöser Fanatiker gefallen ist.

Vor dem eigentlichen Einsatz wählen Sie zwischen den fest vorgegebenen Waffenkonfiguration Ihrer zwei Soldaten. Nicht alle Möglichkeiten sind jederzeit verfügbar, doch es stehen immer sinnvolle Alternativen bereit. So rüsten Sie den Ranger etwa als Schützen aus, der über ein Sturmgewehr, Granaten und Sprengsätze verfügt. Sie können ihm dann einen MG-Träger zur Seite stellen, dessen Feuerkraft die Gegner tunlichst respektieren sollten, der aber auch jede Menge Patronen verbraucht. Die Nahkampfvariante führt eine Schrotflinte mit sich, der Scharfschütze ein entsprechend treffgenaues Gewehr mit Zielfernrohr. Munition und Granaten nehmen Sie erschossenen Gegnern ab, auch die beliebten Medikits und nützliche kugelsichere Westen liegen auf den Schlachtfeldern herum. Zum Teil sammeln die Krieger die Kanonen ihrer Kontrahenten wie AK-47 auf. Einer modernen Truppe drückt man weiterhin elektronisches Spielzeug wie Nachtsichtgeräte in die Hand, ein GPS-System zeigt Ihnen des öfteren den Weg zum Ziel. Im Einsatzgebiet bergen die beiden

SAMMELLEITUNG ZERSTORT

▲ Mit einer fetten Explosion geht dieser Giftgas-Tank in die Luft.



Per Scharfschützen-Modus können Sie mit zwei- oder vierfachem Zoom und der entsprechenden Waffe auch einzelne, zielsichere Schüsse abgeben.

Kleine Söldner-Historie



Schon 1992 ging es gegen böse Drogenbarone und korrupte Politiker: Special Forces.

In »Special Operations«, dem Nachfolger des C-64-Klassikers »Airborne Rangers«, konnten Sie schon 1992 einen Trupp Soldaten herumkommandieren. 16 Missionen in vier Landstrichen erforderten taktische Planung, aber auch eine flinke Hand auf der Tastatur zum Kontrollieren der einzelnen Spezialisten. Neben der PC-Version erschien das Programm für die damaligen 16-Bit-Computer Atari ST und Commodore Amiga.



Kabuls Nächte werden durch niedliche Feuerchen erhellt. So sehen wir den Panzer dank der Lichteffekte ziemlich deutlich.



▲ Der austretende chemische Kampfstoff ist für Freund wie Feind gleichermaßen gesundheitlich abträglich – die Behandlungskosten übernimmt keine Krankenkasse.

Jungs Flugschreiber, schalten Landebahnen aus oder müssen Personen befreien beziehungsweise entführen, denen bei der ganzen Aktion vorzugsweise nichts passieren sollte.
Das Herumlaufen in Feindesland funktioniert am besten mit der aus 3D-Shootern bewährten Maus/Tastatur-Kombination, zielen können Sie allerdings nicht selber, denn der Ranger richtet je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad mehr oder minder automatisch seine Waffe auf die nächste Bedrohung. Das hat den Nachteil, daß er zuweilen nicht unbedingt dahin schießt, wohin er sollte. Ansonsten schleichen die Ranger, robben vorwärts oder laufen. Dabei müssen Sie berücksichtigen, daß ein rennender Mann schlechter trifft und zum Nachladen stehenbleiben muß.

Martin Schnelle ★★★★

Als Ranger durch verschneite Wälder zu schleichen, im nebligen und verregneten Kolumbien Drogenlabors zu sprengen oder in Kabul Spezialaufträge auszuführen, weckt wieder das alte »Airborne Rangers«-Gefühl in mir. Hirnloses Rumballern verbrät nur die Munition schneller, als Rambo das gutheißen würde. Außerdem ist es hier immer am günstigsten, möglichst gar nicht erst gesehen zu werden. Nur mit Taktik und Überlegung sind die recht unterschiedlichen, aber viel zu wenigen Aufträge zu lösen. Eine Zwei-Spieler-Option wäre spannend gewesen, fehlt aber genauso wie eine zuschaltbare Karte. Zumindest die Multiplayer-Option soll mit der Missions-CD nachgeliefert werden.
Was mir persönlich ziemlich aufstößt, ist die Gnadenlosigkeit, mit der Sie vorgehen müssen. Getroffene Soldaten schreien auf und bewegen sich bisweilen noch einen Moment. Trotz des Verzichts auf Blutlachen und andere Unappetitlichkeiten zielen Sie immer noch auf Menschen. Von den moralischen Bedenken abgesehen, erhalten Sie ein herausforderndes Spiel, das vor allem Action-Tüftler ansprechen dürfte.

+ Guter Taktik-Action-Mix
+ Vielfältige Einsätze
– Keine Übersichtskarte
– Zu wenig Missionen

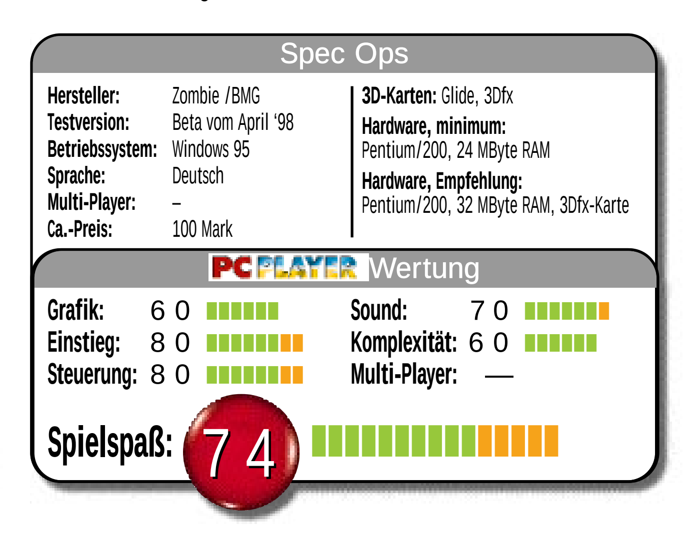
Bewegt er sich gebückt, kann er nur in der Hocke schießen. Das führt oft zu nervenaufreibenden Situationen, taktisch geschicktes Vorgehen ist hier gefragt. Zwischen den beiden Soldaten schalten Sie nach Belieben hin und her, außerdem können Sie ein paar Befehle wie »Stehenbleiben!« oder »Feuern« geben. Ein Zeitlimit erschwert das schon auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade ziemlich knackige Spiel nicht unwesentlich.
Dank 3Dfx-Direktunterstützung läuft die Darstellung flüssig und ansehnlich. Falls Sie jedoch keine Beschleunigerkarte im Marschgepäck haben, müssen Sie selbst auf einem 333-MHz-Pentium II mit ruckelnder Grafik rechnen. Für jedes Terrainset haben alle Beteiligten das passende Outfit wie Sprachsample-Set. Makaber stoßen getroffene Kämpfer Todesschreie aus, bevor sie sich in Nichts auflösen. Alle Waffen haben unterschiedliche Schußgeräusche, die von den entsprechenden Originalen aufgenommen und digitalisiert wurden. **(mash)**



In Kolumbien regnet es immer – sogar innerhalb der Gebäude.



Ohne 3Dfx-Karte wird die Darstellung in hoher Auflösung selbst auf einem Pentium II sehr langsam.



Spec Ops

Hersteller:	Zombie /BMG	**3D-Karten:**	Glide, 3Dfx
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/200, 24 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	60
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 74

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Tender Loving Care
Die Versuchung

Geheimnisse und seelische Abgründe: Diese Mischung aus Render- und Video-Abenteuer mündet in einen interaktiven Psychothriller mit ungewöhnlicher Thematik.



▲ Hallo, Onkel Doc: Michael klagt Dr. Turner sein Leid über die neue Mitbewohnerin.

Als eines der ersten reinrassigen CD-ROM-Spiele sorgte Trilobytes »The 7th Guest« 1994 für Aufsehen. Daß hinter dem grafisch prächtigen Titel recht dünne Puzzeleien steckten, wurde spätestens beim schwachen Nachfolger »The 11th Hour« deutlich. Dann wurde es ruhig um die Spielefirma aus dem amerikanischen Bundesstaat Oregon. Chefprogrammierer Graeme Devine wandte sich einem demnächst bei Red Orb erscheinenden Action-Titel namens »Extreme Warfare« zu, während Regisseur David Wheeler den Render-Puzzles den Rücken zukehrte. Zusammen mit Rob Landeros, einem weiteren Ex-Trilobyten, gründete er die Firma Aftermath Media. Ihr erstes Projekt ist »Tender Loving Care: Die Versuchung« (kurz: »TLC«), das parallel als Spielfilm und Spiel produziert wird.

Der eindeutig für Erwachsene konzipierte Titel erzählt die Geschichte des amerikanischen Jungehepaars Allison und Michael Overton. Die beiden werden von einem harten Schicksalsschlag getroffen: Bei einem Autounfall wird ihre fünfjährige Tochter Jody schwer verletzt. Allison kapselt sich daraufhin völlig von ihrer Umwelt ab, Michael schlüpft notgedrungen in die Rolle des Hausmannes und gibt seinen Beruf auf. Nach einigen Wochen beschließen die beiden, einen Psychiater hinzuzuziehen, der ihnen bei der Aufarbeitung des Geschehenen helfen soll. Dr. Cecil Turner vom Chrysalis-Institut heißt der Gute. Er empfiehlt den Overtons, eine Therapeutin bei sich wohnen zu lassen, um so eine Rund-um-die-Uhr-Betreuung der traumatisierten Allison zu gewährleisten. Gesagt, getan: Kurz darauf zieht Kathryn Randolph ins Overton'sche Domizil ein.



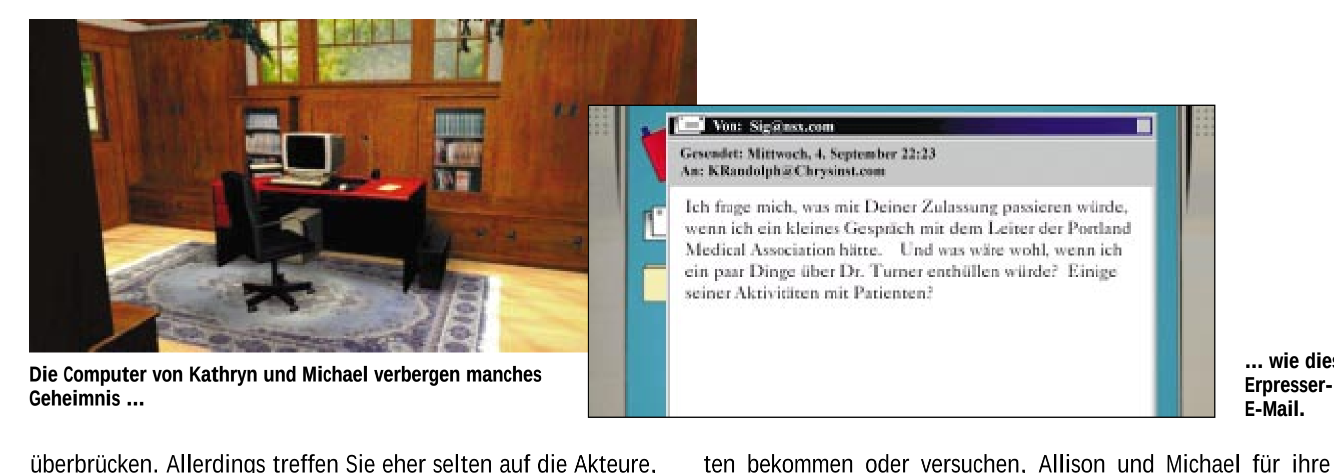
Am Ende jedes Filmteils ist Ihre Meinung gefragt.

Nach diesem Intro treten Sie auf den Plan, jedoch anders, als Sie es von einem Adventure oder einem interaktiven Film kennen. Dr. Turner spricht Sie direkt an und bittet Sie, ihm ein paar Fragen zu dem gerade Gesehenen zu beantworten. Anhand der Antworten erstellt er kostenlos Ihr Persönlichkeitsprofil. Außerdem wirken sich Ihre Einstellungen auf den weiteren Verlauf der Story aus: Wenn Sie zum Beispiel angeben, daß Sie keine Scheu vor nackten Tatsachen haben, sieht Michael eines Abends, wie sich Kathryn am geöffneten Fenster auszieht.

Die Geschichte ist in 16 Episoden unterteilt: Nach jedem Filmbeitrag mit anschließender Befragung dürfen Sie sich in der Ich-Perspektive am Ort des Geschehens umschauen. Dazu wandern Sie wie in »Riven« und Konsorten durch die Räume des Hauses und nehmen alle interessanten Zeitschriften, Bücher, Bilder und Notizen unter die Lupe. Besonders aufschlußreich sind die Tagebücher der drei Protagonisten. Kathryn spricht ihre Beobachtungen teilweise auch auf ein Diktiergerät und benutzt ihren Laptop zum Verschicken und Empfangen von E-Mails. Ob Sie wirklich alle Objekte anschauen wollen, bleibt Ihnen überlassen und hat nur auf Ihr Persönlichkeitsprofil einen Einfluß. Lange Wege zwischen zwei Räumen lassen sich mit Hilfe einer Karte flugs

Selbst ein Kinderbuch von Jody muß für einen thematischen Apperzeptionstest herhalten. Die Fragen ändern sich bei jedem Durchspielen. ▶





Die Computer von Kathryn und Michael verbergen manches Geheimnis ...

... wie diese Erpresser-E-Mail.

überbrücken. Allerdings treffen Sie eher selten auf die Akteure, die dann nur einen kurzen Monolog an Sie richten.
Meinen Sie, alle interessanten Dinge genügend studiert zu haben, dürfen Sie sich an einem TAT, dem thematischen Apperzeptionstest, versuchen. Sie bekommen eine Reihe von Gemälden, Fotografien oder sogar Kinderzeichnungen zu einem Thema gezeigt und müssen einige Fragen zu jedem Bild beantworten. Unter den Themen finden sich psychologische Dauerbrenner wie Sex, Religion oder die Kindheit. Auch hier wirken sich Ihre Überzeugungen auf Ihr Persönlichkeitsprofil und den Weitergang der Handlung aus.

Psychotest und Hausdurchsuchung

Nach dem TAT ist eine Episode abgeschlossen, und Dr. Turner aktualisiert Ihr Persönlichkeitsprofil. Wir täten Ihnen keinen Gefallen, wenn wir den Lauf der Dinge weiter aufdecken würden: Zum einen nimmt die Dreiecksbeziehung zwischen Michael, Kathryn und Allison im Verlauf des Spiels so manche unerwartete Wendung, zum anderen würden das Wissen um den Handlungsverlauf Ihre Antworten auf die Fragen beeinflussen. Nur soviel sei gesagt: Auch Kathryn scheint einiges zu verbergen. Warum sonst sollte sie Erpresser-E-Mails von einem Unbekannten bekommen oder versuchen, Allison und Michael für ihre Meditationsübungen zu begeistern?
Das rätselhafte Geschehen wird in Bild und Ton überaus gefällig präsentiert. Kameraführung und Schauspieler, allen voran der famose John Hurt als Dr. Turner, sind grandios. Die deutsche Synchronisation erfreut sich bewährter Funsoft-Qualität. Die Zimmergrafiken mit ihren Animationen erinnern witzigerweise etwas an die alten Knobeltage von Trilobyte, sind aber deutlich schöner realisiert als die düsteren Räume in The 7th Guest und The 11th Hour. Überhaupt ist die Aufmachung edel: Mausklicks im Hauptmenü werden von einem kurzen Klavierakkord begleitet, bei den TATs spielt dezent eine passende Melodie im Hintergrund. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

Ich wurde beim Test von TLC angenehm an alte 64er-Tage erinnert, namentlich an das Spiel »Alter Ego«. Dabei ging es darum, ein komplettes Menschenleben von der Wiege bis zum Schaukelstuhl zu erleben. Abhängig von den eigenen Entscheidungen in Schlüsselsituationen änderte sich der Lebenslauf. Ähnlich wirken sich Ihre Antworten auch hier auf die Handlung aus. Sehr faszinierend finde ich die Idee des Persönlichkeitsprofils: Da erfahre ich, daß ich auch als Politiker Karrierechancen gehabt und momentan wenig Lust zur Arbeit hätte (was beileibe kein Wunder ist, schließlich befinden wir uns gerade in der Streßphase vor dem Redaktionsschluß).
Allerdings können Sie nicht erwarten, mit dem Profil echte Probleme aufdecken zu können. Zwar dürfen Sie sich nie direkt mit den Hauptdarstellern unterhalten, doch die indirekte Manipulation hat einen mindestens ebensogroßen Reiz. Dadurch macht sogar ein wiederholtes Spielen Sinn: Zahme Antworten bringen eine andere Handlung auf den Monitor als entsprechend wilde Aussagen.

- \+ Psychologie-Tests
- \+ Ernsthafte Themen
- \+ Gut inszenierte Filmsequenzen ...
- − ... aber technisch mittelmäßige Interlace-Videos
- − Keine direkte Interaktion





Michael versteht die Welt nicht mehr – warum haben Kathryn (unten rechts) und seine bisher so verschlossene Frau so viel Spaß?

Tender Loving Care: Die Versuchung

Hersteller:	Aftermath Media/Funsoft	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	80
Einstieg:	80	**Komplexität:**	60
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 79

Rennspiel für Einsteiger

Monster Truck Madness 2

Mächtige Reifen, matschige Pisten, mutige Fahrer: Microsoft schickt seine Monster Trucks in die zweite Rennsaison.

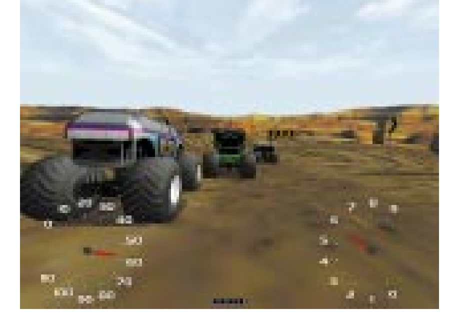
Der TÜV ist eindeutig eine deutsche Erfindung, der Monster Truck hingegen eine amerikanische. Nicht ohne Grund: Schon Breitreifen fordern hierzulande skeptisches Stirnrunzeln und eine intensive Überprüfung durch staatlich vereidigte Sachverständige heraus. Anders ist dies in Amerika, wo man völlig ungehemmt an den Autos herumbastelt, statt an Vorschriften. Hauptsache, sie fahren irgendwie und haben ein Nummernschild.

Auch bei »Monster Truck Madness 2« kommt es nicht auf Eleganz an. Erlaubt ist fast alles, solange man bloß gewinnt. Im Gegenteil: Schüchterne Gemüter haben es schwer bei einem Rennen, bei dem es ständig zu Blechkontakten kommt. Auf Riesenrädern können Sie Schilder und Kühe ummähen oder den Gegner freundschaftlich anrempeln.

Vorher sind jedoch noch einige Entscheidungen fällig: Welchen von 20 Trucks will ich verbeulen, welche von zehn Pisten entspricht meiner Stimmung, und wie heiße ich überhaupt? Zudem entscheidet der Einzelspieler, welchen Computergegnern er die Überlegenheit des menschlichen Geistes durch unfaire Rempler demonstrieren möchte.



▲ Echte Kerle rasen nur in der Fahrerperspektive; das Instrumentenbrett kann weggeschaltet werden.



Durch verschiedene Außenansichten kann man die nett gestalteten Monster Trucks bewundern.

Beim Rennen selbst kann die Piste jederzeit verlassen werden, wenn man sich einen Vorteil durch einen Abstecher ins Grüne verspricht. Wichtig ist nur, bestimmte Wegposten zu passieren, um nicht disqualifiziert zu werden.

Betrachtet werden kann das Rennen aus verschiedenen Perspektiven inner- und außerhalb des eigenen Vehikels. Sinnvoll ist ferner die einblendbare Übersichtskarte, mit der verirrte Spieler wieder den Weg von der vermeintlichen Abkürzung zurück zur Rennstrecke finden.

Und diese verlaufen durch recht ungewohntes Terrain. Mal ist ein Friedhof Austragungsort für die leicht lärmende Veranstaltung, mal durchpflügt man mittelamerikanische Ausgrabungsstätten. Im Mehrspieler-Modus gibt es neben den Rennen Kämpfe, in denen Sie sich möglichst lange auf einer Erhebung halten sollen, ohne von den Kumpels hinuntergeschubst zu werden. **(tw)**

Thomas Werner ★★★★

Microsoft, der Monster Truck unter den Softwarefirmen, füllt die Läden mit einer neuen Version von Monster Truck Madness, dem Windows unter den Rennspielen. Tatsächlich gab es beim ersten Teil erhebliche Schwierigkeiten, da dieser selbst auf damals flotten Rechnern wie eine müde Rennschnecke wirkte. Diese Probleme sind endlich behoben, denn heute ist die Hardware schneller. Dafür wird die Grafik mit den praktisch vor der Kühlerhaube aus dem Boden wachsenden Objekten von zahlreichen Konkurrenzspielen locker abgehängt. Die einzelnen Strecken entpuppen sich leider auf Dauer als mittlere Langweiler mit ein paar netten Einfällen. Wie wäre es mit einem umfassenden Turniermodus gegen die Computergegner?

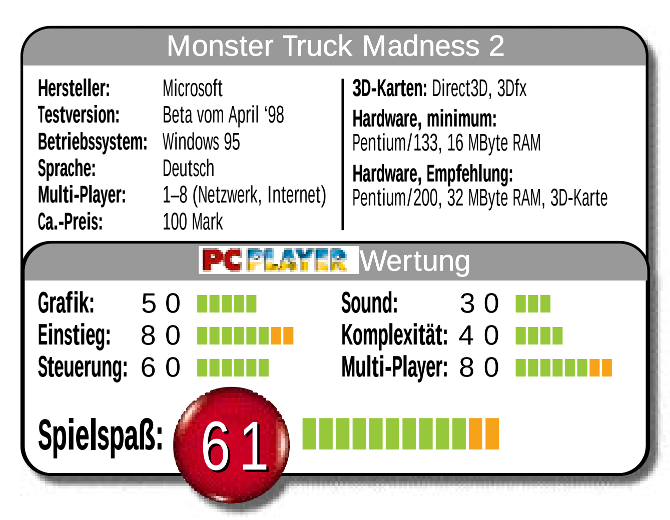
Immerhin begeistern die hübsch gestalteten Fahrzeuge. Die meiste Freude kommt im Mehrspieler-Modus auf, was nicht nur daran lag, daß ich meinem Kollegen Udo »Trecker« Hoffmann die Rücklichter zeigen konnte. Monster Truck Madness 2 hat nette Ansätze, aber nicht genug Hubraum, um sich von der harten Konkurrenz abzuheben.

+ Schneller Einstieg

+ Deftige Rempeleien mit mehreren Spielern

– Turnierflaute für Solo-Spieler

– Unspektakuläre Grafik



Monster Truck Madness 2

Hersteller:	Microsoft
Testversion:	Beta vom April '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx

Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

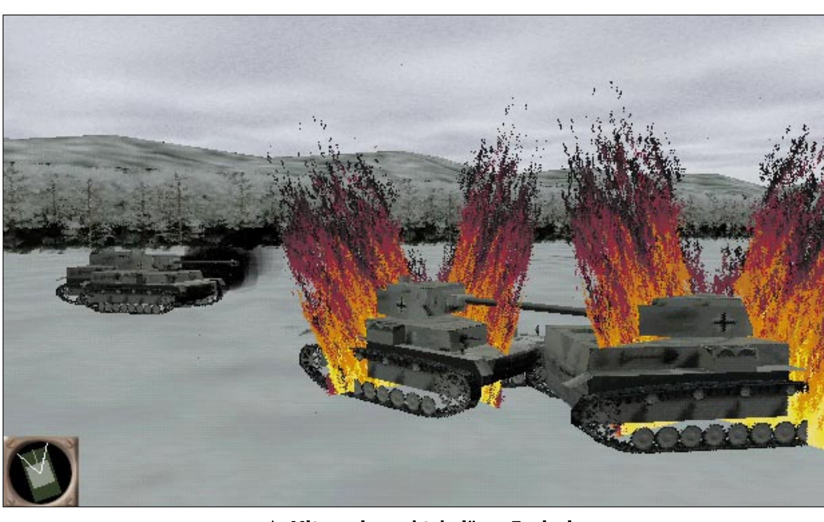
Grafik:	50	**Sound:**	30
Einstieg:	80	**Komplexität:**	40
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 61

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

iPanzer '44

Nach dem letztjährigen Panzersimulator »iM1A2 Abrams« haben Arnold Hendrick und sein Charybdis-Team wieder aufgetankt. Mit Direct3D-Unterstützung und Zweiter-Weltkrieg-Szenario rumpelt der neue »iPanzer '44« in die CD-Laufwerke.



▲ Mit wenig spektakulären Explosionen zerstören Panzer und Artillerie diese deutsche Kompanie.

Ernsthafte Panzersimulationen sind am PC so selten, daß man sie mit der Lupe suchen muß. Um so erbaulicher ist es, einen Monat nach Microproses »M1 Tank Platoon 2« einen weiteren vorzeigefähigen Vertreter des Genres zu entdecken. Bei »iPanzer '44« schwingen Sie sich nicht in einen M1 Abrams, sondern werden in das Jahr 1944 versetzt. Während in der Normandie die Deutschen und Amerikaner aufeinanderprallen, befinden sich erstere in Rußland auf dem Rückzug, eifrig verfolgt von der Roten Armee.



Mit einer Direct3D-kompatiblen Karte erhalten Sie gefilterte Texturen, der allgemeine grafische Eindruck verbessert sich jedoch kaum. (3Dfx)

Sie können sich auf das Tankfahren beschränken oder die komplette Kompanie samt Artillerie- und Luftunterstützung kommandieren. Je nach gewählter Seite sitzen Sie in einem amerikanischen »Sherman«-Panzer, einem »Panther« aus Deutschland oder dem T-34/85 made in UdSSR, alle drei mittelgewichtige Kettenvehikel. Außer Schnelleinsätzen suchen sich Zugführer eine Einzelschlacht aus, die in 80 verschiedenen Orten stattfinden kann. Oder Sie nehmen an einem der beiden Feldzüge teil, die nicht direkt dynamisch sind, in denen der Ausgang des vorhergehenden Kampfes jedoch den nachfolgenden beeinflußt.



◀ Ein Blick aus der Sicht des Fahrers eines Sherman-Panzers. Von hier aus bedienen Sie auch das Bord-MG.

Neben diversen Außenansichten besetzen Kommandanten außer des ihnen angestammten Platzes den des Fahrers oder des Schützen. Auf Wunsch feuern Sie die Kanone manuell ab, Vorhalt und Entfernung bestimmt optional der Computer. Auch das Bord-MG ist aus den Sichtschlitzen des Fahrers einsetzbar, generell lassen sich alle Bedienelemente mit der Maus anklicken. Das Schnellfeuergewehr ist besonders effektiv gegen herumlaufende Fußtruppen, die mit ihren Panzerfäusten recht unangenehm werden können. Die meiste Zeit verbringen Sie jedoch auf der taktischen Karte, auf der allen Fahrzeugen Befehle gegeben werden, außerdem fordern Sie von hier Luft- und Artillerieunterstützung an. Dank der Pop-up-Menüs ist dies ziemlich schnell erlernt, mittels Zoomfunktion behalten PC-Panzerleute den Überblick. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★

Der Nachfolger zu iM1A2 Abrams fällt überraschend gut aus: Kleine Detailverbesserungen wie per Maus bedienbare MGs und die in jeder Außenansicht aufrufbaren Pop-up-Menüs zeigen, daß Designer Arnold Hendrick auf dem richtigen Weg ist. Wenn nur die Grafik nicht gar so furchtbar wäre! Bei stehenden Fahrzeugen drehen sich die Ketten weiter, die Reifen von Jeeps scheinen im Erdboden zu versinken, die Infanteristen bestehen aus maximal fünf Polygonen.
Trotzdem setze ich mich immer wieder gerne hinter das Steuer der drei Schlachtpanzer und taktiere in dem sehr gut zu bedienenden Hauptmenü herum. Leider verzichteten die Entwickler auf einen Mehrspieler-Modus, der bei Abrams das Geschehen nochmals aufwertete.

- + Herausfordernd
- + Gut strukturiertes Taktik-Menü
- − Keine Mehrspieler-Option
- − Veraltete Grafik

iPanzer '44

Hersteller:	Interactive Magic	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch (Anleitung Deutsch)		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	20	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 63

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Golf 98 Edition

Schluß mit elitär: Auf diesen digitalen Fairways herrscht Chancengleichheit für Einsteiger und erfahrene Golfer.



▲ **Die gelbe Markierung im Energiekreis verweist auf die ideale Schlagstärke.**

Mit der »Golf 98 Edition« macht Microsoft einen neuen Feldversuch. Während der Vorgänger »MS Golf 3.0« noch auf dem »Links«-Entwicklungsmodul basierte, kommt hier eine völlig neue Engine zum Einsatz. Erstaunlicherweise ist das der Präsentation kaum anzumerken, denn optisch und akustisch sind nur geringfügige Unterschiede zur Genre-Konkurrenz wie etwa »Jack Nicklaus 5«, »PGA Tour Pro« und »Golf Pro« auszumachen. Hier wie dort tummeln sich digitalisierte Golfer auf photorealistischen und spärlich animierten Wiesen, während Vogelgezwitscher und hämische Kommentare für die Akustik verantwortlich zeichnen.

Wer einmal in den Büschen landet, wird so schnell nicht wieder herauskommen.

Die Golf 98 Edition bietet vier realitätsnah umgesetzte Originalkurse. Diese beackern Sie gegen bis zu drei menschliche oder rechnergesteuerte Konkurrenten. Im Internet dagegen treten bis zu acht Spieler in einem Turnier an. Unter den zehn Spielarten gibt es neben dem obligaten Training auch einen Teammodus. Dort werden stets nur die Schläge des besseren Partners gewertet. Lustig ist auch eine Variante, bei der etwa der längste Putt oder der weiteste Schlag mit einer zuvor festgelegten Prämie belohnt werden.

So richtig innovativ wird es aber erst bei der Spielerauswahl. Zehn editierbare Golfer stehen zur Verfügung. Die Genauigkeit beim Putten sowie die Fähigkeit, einen Ball akkurat wieder aus einer Sandkuhle zu dreschen, ist für jeden beliebig einstellbar. Selbst der Abschlagpunkt sowie die Reichweite der Schläger läßt sich für jeden Spieler verändern. In der Praxis führt dies dazu, daß selbst ein blutiger Anfänger die Chance hat, einen Vollprofi vom Platz zu fegen: Im Amateurbetrieb scheint die Fahne selbst völlig verhunzte Weitschläge magisch anzuziehen – das hat einen warmen Regen an »Birdies« und »Eagles« zur Folge. Im Profimodus dagegen werden Sie selbst bei einem Fünf-Fuß-Putt schnell ins Schwitzen kommen.

Vier Steuerungsmethoden, zwischen denen jederzeit gewechselt werden darf, stehen zur Wahl. Geradezu klassisch sind die »Zwei-Klick«-und »Drei-Klick«-Techniken. Hier wird ein halbkreisförmiger Energiebalken über den Spieler gelegt, den Sie möglichst genau durch Mausklicks abzustoppen haben. Anderenfalls macht der Ball einen gemeinen Bogen und landet vielleicht in einem der vielen Bäche, Bunker oder gar im Gebüsch. Letzteres ist fast am schlimmsten, denn ohne mehrere Fehlschläge kommen Sie dort kaum wieder raus. Die dritte und direkteste Methode besteht darin, die Maus möglichst schnell und exakt über die Matte zu ziehen. Diese Bewegung rechnet der Computer in einen entsprechend kraftvollen und gezielten Schlag um. Am originellsten ist aber die neue »Sim Swing«-Steuerung. Hier beschränkt sich ihre Tätigkeit darauf, unter Berücksichtigung des Windes, der Ball-Lage und der Platzverhältnisse (feucht, naß, trocken ...) einen bestimmen Schläger zu wählen und die Zielrichtung sowie den Drift einzustellen. Den Schlag selbst führt danach der Computer getreu ihren Anweisungen aus. Das ist jedoch leichter geschrieben als getan, denn gerade hier kommen die zuvor eingestellten Stärken und Schwächen Ihres digitalen Pendants besonders stark zur Geltung. Beim Einputten schwächelt die Golf 98 Edition ein wenig, denn



Vor dem Abschlag informiert ein Kamerarundflug über die Tücken des Geländes.


Vier kleine Videos erklären die verschiedenen Steuerungsmethoden.

im Nahbereich erfordert der dann stark verkürzte Energiekreis blitzschnelle Reaktionen bei der Schlagausführung. Auch ist das Gitternetz, welches über Bodenunebenheiten informiert, arg grobmaschig. Genauere Auskünfte bieten Ihnen da die aus dem Off sprechenden Kommentatoren. Im Gegensatz zu Handbuch und Online-Hilfe will Microsoft diese gesprochenen Tips nicht übersetzen. **(md)**

Manfred Duy ★★★★

Zumindest optisch hat Microsoft den Golfball hier sicherlich nicht neu erfunden, denn Konkurrenten wie Links LS gebieten über die leicht bessere Präsentation. Auch habe ich einen Kurseditor vermißt ,und die Turniere hinterlassen aufgrund der Teilnahme von gerade mal drei Computergegnern einen etwas faden Eindruck.
Daß man bei Golf 98 dennoch mit Genuß einlocht, liegt an anderen Gründen. Sinnvollerweise konzentriert sich das einsteigerfreundliche Geschehen auf die Spielbarkeit. Der schnelle Bildaufbau macht die optional mögliche Reduzierung der grafischen Darstellung fast schon überflüssig. Neben der guten Ballphysik und den trickreich angelegten Kursen gefallen aber die editierbaren Spieler. Diese sorgen jederzeit für Chancengleichheit – und die ist bei einem auf Geselligkeit ausgelegten Spiel wie Golf ein unbedingtes Muß.

+ Vier Steuerungsmethoden
+ Editierbare Spieler
+ Einsteigerfreundlich
− Mäßige Turniere
− Einputtschwächen

Golf 98 Edition

Hersteller:	Microsoft	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom April '98	Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	50
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 74

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Triple Play 99


Rennen, Jungs: Die Cleveland Indians heizen den Los Angeles Dodgers kräftig ein.

Die Major League läuft schon seit ein paar Wochen - höchste Zeit für »Triple Play 99«. Ob Einzelspiel, Playoff, Home Run Derby, Turnier oder die komplette Saison: Alle Teams der Liga sind mit dabei. Pro Spieler werden gar bis zu 1300 Daten und Statistiken verwaltet, die Woche für Woche auf dem EA-Webserver auf den neuesten Stand gebracht werden können. Erstmals dürfen Sie sich auch für eine Karriere als Manager entscheiden, und Ihre Jungs im Internet gegen die eines anderen Coachs antreten lassen. Je nach Mannschaftsleistung füllen sich die Originalstadien. Die Kommentare von Jim Hughson und Buck Martinez sind das i-Tüpfelchen. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

Zusammenstöße, Zeitlupen und verschiedene Kamerawinkel – schon nach ein paar Minuten fühlt man sich wie mitten in einer Live-Übertragung. Wird Ihnen die Teamsteuerung zu komplex, springt, je nach Schwierigkeitsgrad, ohne Murren der Computer ein. Der Draft oder das Erstellen eigener Spieler sorgen für eine prima Identifizierung mit Ihren Jungs.
Nur die 3D-Grafikkarten werden nicht richtig ausgenutzt. Man muß fast zweimal hinschauen, um die beschleunigte Fassung von der regulären zu unterscheiden. Dem Spielspaß tut das aber keinen Abbruch, zumal sich – je nach Wetterlage – sogar die Ballflugbahn ändert.

+ Managermodus
+ Tolle Atmosphäre
− Schlichte 3D-Grafik

Triple Play 99

Hersteller:	EA Sports	3D-Karten:	Direct3D
Testversion:	Beta vom April '98	Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch/Spanisch		
Multi-Player:	1-8 (Modem, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 77



Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Frankreich 98
Die Fußball-WM

rten FIFA-Serie entwickelte EA Sports das »offizielle Spiel zur Fußball-Weltmeisterschaft«. Der neue Hochglanz-Kick ist schön, schnell und raffiniert zu steuern – aber irgendwie kommt einem alles mächtig bekannt vor ...

Showdown in Paris: Beim Finale gegen Deutschland bemüht Brasilien gerade eine Abseitsfalle, wie das Symbol am rechten unteren Bildrand verrät.

Wer nächtens noch eine Peperoni-Pizza konsumiert und mit schwerem Magen zu Bette steigt, hat oft merkwürdige Träume. Da kreist die Erde nicht mehr um die Sonne, sondern um eine Lederkugel ... und ein bunt angemaltes Hähnchen schubst einen Ball über eine Rasenfläche, an deren Rand Snickers-Riegel wuchern.

Für normale Menschen ist das ein Alptraum, für Fußballfans hingegen die freudigste Vision der Welt: Noch ein paar Mal werden wir wach, dann ist endlich Eröffnungsspieltag. Der geträumte Buntgockel ist »Footix«, das real existierende Maskottchen der durchgesponserten Fußball-Weltmeisterschaft in Frankreich. Ab dem 10. Juli präsentiert das Freiland-Federvieh den sportlichen Kampf von 32 Nationen und einen güldenen Pokal. Wenn Sie die Wartezeit auf Perlen wie »Jamaika gegen Japan« verkürzen oder Ihre eigene Geschichtsschreibung der Fußball-WM durchsetzen wollen, gibt das »offizielle« Computerspiel zum Turnier Ihrem Leben neuen Sinn. Dieser lizenzgesegnete Umstand hat in der Vergangenheit nicht unbedingt zu brillanter Software geführt. Wer bekommt nicht noch heute Magenkrämpfe, wenn er an U.S. Golds 86er-Disaster »World Cup Carnival« denkt? 1998 ist die Lizenz allerdings in seriösen Händen. EA Sports zwängt quasi zwischen »FIFA 98« und »FIFA 99« die Software zum Turnier in den Veröffentlichungskalender. »Frankreich 98 – Die Fußball-WM« hat zumindest namentlich nichts mit der ruhmreichen FIFA-Serie zu tun. Aber schon beim ersten Ballkontakt wird klar, daß

Top 10
der kleinen Unterschiede

Auch wenn das »FIFA« im Namen fehlt, ist »Frankreich 98« ein offensichtlicher Cousin der FIFA-Familie. Die große Frage für jeden FIFA-98-Besitzer: Lohnt sich der Kauf? Bei Grafik und Steuerung sind sich beide Programme recht ähnlich. Die wichtigsten Neuerungen bei Frankreich 98 haben wir in einer Top-10-Liste zusammengefaßt:


Schnellerer Spielablauf; Tempo in vier Stufen einstellbar.


Taktische Anweisungen wie »Abseitsfalle« mitten im Spiel.


Computergegner vor allem im Defensivverhalten cleverer.


Getunete Grafik-Engine, Spielgeschwindigkeit einstellbar.


Torhüter leisten sich weniger Dusseligkeiten.


Realistischer WM-Spielplan; auf Wunsch auch mit neu ausgelosten Gruppen.


Handicap-Option zur beliebigen Schwierigkeitsgrad-Anpassung


Bessere Abseitserkennung


Datenbank mit WM-Ergebnissen der Teilnehmer


Offizielle WM-Lizenz, realistische Stadien und Sponsoren.



Nachdem Sie eine WM gewonnen haben, erscheint im Hauptmenü der neue Punkt »Klassiker«. Hier kicken Sie acht Oldie-Endspiele nach.



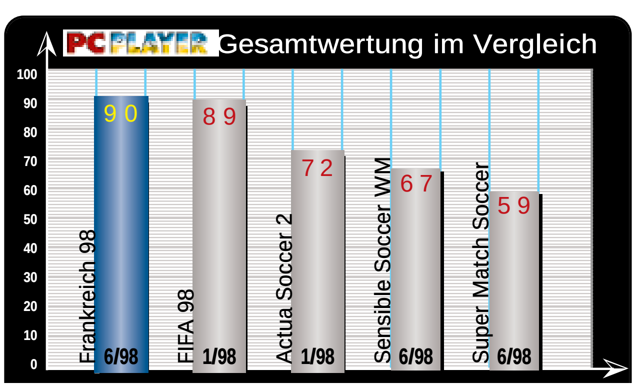
»Basler ... immer noch Basler am Ball ... da setzt er zu einem genialen Trick an ...«

»... Basler ist durch, sieht in der Mitte Kirsten, lässiger Querpaß ...«

» ... und Tooor, meine Damenund-herr'n, Tooor, da mußte der Kirsten nur noch das Schienbein hin-halten!«



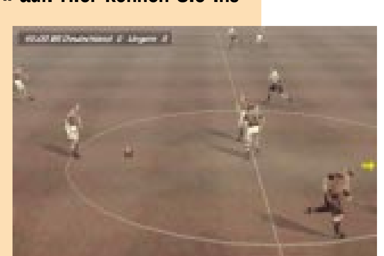
Speichern Sie Ihre Lieblingsspielzüge als Replays. Der junge Mann mit der Radikalfrisur hört auf den schönen Namen Ronaldo und verursacht gerade Herzanfälle in der marokkanischen Abwehr.



Drei Fußballspiele in einem Monat: Gegen den unter der Flagge »Frankreich 98« eingelaufenen FIFA-Update machen Sensible Soccer WM und Super Match Soccer kaum einen Stich. Als Alternativen zum Hochglanz-Mainstream sind die beiden englischen Neuerscheinungen o.k., aber keine ernsthaften Konkurrenten. Durch Verbesserungen bei Tempo, Taktik und Grafik kassiert Frankreich sogar ein Pünktchen mehr als der ältere Bruder FIFA. Als robuster, simpler Action-Kick mit flotter Grafik etablierte sich Gremlins Actua Soccer 2 in den UEFA-Cup-Rängen.

Versteckte Klassiker

Sobald Sie einmal die Weltmeisterschaft gewonnen haben, taucht im Hauptmenü der neue Modus »Klassiker« auf. Hier können Sie insgesamt acht berühmte WM-Finals nachspielen. Im einzelnen erwarten Sie folgende Oldie-Partien:



- **Uruguay – Argentinien (1930)**
- **Italien – Ungarn (1938)**
- **Brasilien – Uruguay (1950)**
- **Deutschland – Ungarn (1954)**
- **England – Deutschland (1966)**
- **Brasilien – Italien (1970)**
- **Deutschland – Niederlande (1974)**
- **Italien – Deutschland (1982).**

Besonderer Gag: Die Parteien aus der Schwarzweiß-Fernsehära werden stilecht im Monochrom-Look gezeigt. Modische Feinheiten wie wuschelige Spielerfrisuren in den 70ern und schlabberige Hosen in den 50ern haben die Grafiker auch berücksichtigt.



Steuerung und Grafik starke Ähnlichkeiten aufweisen. In Sachen Spielmodi konzentriert sich Frankreich 98 ganz auf die Weltmeisterschaft. Es gibt keinerlei Vereinsmannschaften, sondern lediglich 40 Nationalteams. Neben den 32 für das Turnier qualifizierten Nationen trifft man acht weitere Vertreter: Irland, Schweden, Rußland, Portugal, Griechenland, China, Australien und Kanada. Sie können die WM entweder mit den realistischen Gruppen bestreiten oder per Zufall die Mannschaften verteilen lassen. Dazu gibt es Freundschaftsspiele und Trainingsmodus. Bei allen Teams erwarten Sie realistische Spielerkader und Trikots. Sie können auch manuell Änderungen vornehmen, um Namen, Aussehen und Rückennummern einzelner Spieler zu editieren. Die Statistikdatenbank zur WM-Geschichte der einzelnen Nationen informiert über Rekordtorschützen und Länderspiel-Methusalems.

Doch nun genug der Menüwälzerei, der heilige Rasen ruft! Die Steuerung ist im Prinzip mit der ziemlich genialen Kontrolle von FIFA 98 identisch. Die vier Basis-Feuerknöpfe lösen Paß, Schuß, hohe Hereingabe und Turbo-Sprint aus. In der Verteidigung wird sanft getackelt, stramm gerätscht und zum nächsten Spieler gewechselt, dessen Kontrolle Sie dann übernehmen. Wenn Ihre Mannschaft in Ballbesitz ist, können Sie durch Feuerknopf-Kombinationen listige Dribblingtricks auslösen. Um nahende Verteidiger zu foppen, schlägt Ihr Kicker einen Haken oder lupft das Leder elegant, um es sich selbst oder einem Kollegen aufzulegen.

Nicht zu unterschätzen ist auch die Macht von Volley-Kombinationen. Noch bevor ein Spieler den Ball annimmt, können Sie schon Paß- oder Schußknopf drücken. Das Resultat: Sobald Ihr Mann den Ball hat, fackelt er nicht lange und führt sofort diese Aktion aus. Zum umfangreichen Steuerungsrepertoire gehören auch Kopfbälle (auf Wunsch halbautomatisch per Computerhilfe), Hackentricks, Fallrückzieher und kom-



Auf dem Weg zum goldenen Schuh: Zwei deutsche Stürmer sind in der Spitzengruppe der Torjägerliste vertreten.





Hau weg den Ball: ▶ Robust räumt die englische Hintermannschaft auf.



Hat es einmal »Bumm!« gemacht, spielt die eifrige Bildregie eine Wiederholung der Torszene ein.

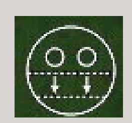
promißlose Fouls der Kategorie »Notbremse«. Wer sich nicht scheut, auch mal drei Feuerknöpfe gleichzeitig zu drücken, ordnet seinem Team raffinierte taktische Manöver mitten im Match an. So animieren Sie einen Kameraden zum offensiven Flankenlauf oder rufen eine »Abseitsfalle« aus. Zwar gibt es immer noch zweifelhafte Entscheidungen, aber die programmierten Schiedsrichter leisten sich nicht mehr so deftige Abseitserkennungs-Pannen wie bei früheren FIFA-Versionen.

Die verbesserte Intelligenz der Computerteams zwingt zu variantenreicherem Spiel – sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung. Allzu offensichtlichen, frühzeitigen Grätschen von vorne weicht der Attackierte meist aus. Auf der anderen Seite werden Sie feststellen, daß eine Mischung aus Dribblings und Kombinationsspiel nötig ist, um die Abwehr zu knacken. Insgesamt ist der Schwierigkeitsgrad dadurch etwas höher geworden, sofern man nicht gerade den »Amateur«-Level wählt. Dann ist das eigene Team in Sachen Schnelligkeit dermaßen radikal überlegen, daß sich ein permanenter Belagerungszustand vor dem gegnerischen Strafraum ergibt. Erfolgserlebnisse für Einsteiger sind garantiert: Sie können zusätzlich vor jeder Partie ein Handicap einstellen. Dadurch lassen sich die beiden Mannschaften individuell verbessern oder verschlechtern. Auf diese Weise egalisieren Sie auch Niveauunterschiede beim Duell zweier menschlicher Spieler.

Die 3D-Engine kann eine nahe Verwandtschaft zu FIFA 98 nicht leugnen: die gleichen bewährten Kameraansichten, die selbe vorbildliche 3D-Kartenunterstützung. Neben 3Dfx-Besitzern werden

Taktische Tricks

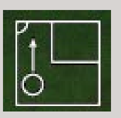
Bitte versuchen Sie gar nicht erst, Frankreich '98 mit der Tastatur zu spielen. Paß, Schuß, Heber und Sprint sind schon mal vier essentiell wichtige Feuerknopfbeleger. Die hohe Schule der fortgeschrittenen Steuerungsmanöver verlangt gar nach einem Game Pad mit acht Buttons. Auch dann ist einiges an Einspielzeit gefragt, um alle Dribblingtricks und taktische Anweisungen zu meistern. Eine Dreier-Button-Kombi ist jeweils für eine der folgenden Ansagen notwendig, mit denen Sie mitten im Spielfluß Ihre Teamkollegen kontrollieren:



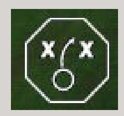
Abseitsfalle: Der Gegner holt zum tödlichen Paß aus? Dann lassen Sie Ihre Abwehr nach vorne hetzen, um seine Ballannahmestelle ins Abseits zu befördern.



Doppeldeckung: Zwei Ihrer Mitspieler stürzen sich auf den ballführenden Gegner, um durch aggressives Tackling einen Abspielfehler zu provozieren.



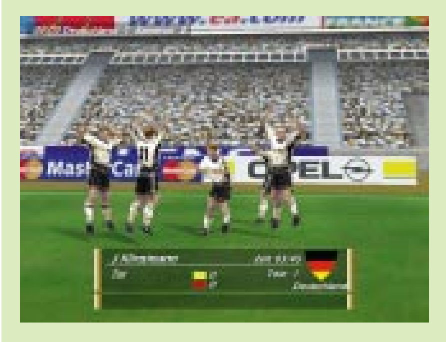
Flügelzange: Ein Mitspieler sprintet den Flügel entlang nach vorn. Spielen Sie ihm einen Paß zu, bevor er in eine Abseitsposition rennt.



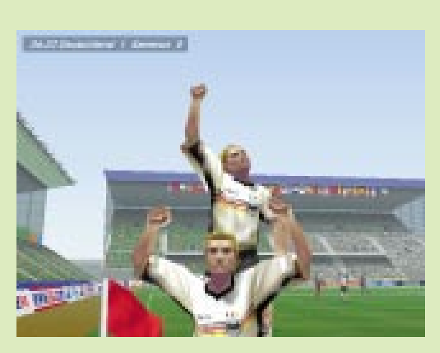
Mittelsturm: Ein Mitspieler bewegt sich im Sauseschritt diagonal Richtung gegnerisches Tor, orientiert sich dabei aber eher durch die Mitte.

»I werd' narrisch!«

Was ist schöner als ein Tor? Das anschließende Jubeln und Abbusseln der erfolgreichen Mannschaft! Den Ekstaseausbrüchen nach erfolgreichem Vollzug wurden viele abwechslungsreiche Animationen spendiert. Man beachte die Zelebrierung eines Knotenplatz-Treffers von Jürgen Klinsmann: Erst hopst das ganze Team entzückt auf und ab, dann folgt die Kamera dem grölenden Torschützen, der schließlich einen begeisterten Kollegen huckepack nimmt. Ein Druck auf die ESC-Taste bricht den Freudenzauber wieder ab.

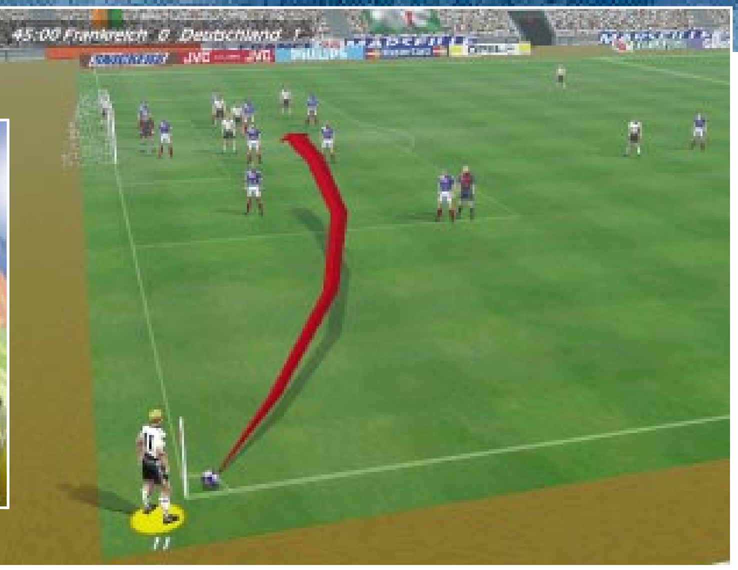








In diesem Menü verändern Sie Namen und Aussehen der Nationalspieler aller 40 Mannschaften.



▲ Wir planen ein krummes Ding: Eine angeschnittene Ecke ist oft Ausgangssituation für ein Tor.

diesmal auch Power-VR-Fans von Anfang an bedient. Alle Animationen und der ganze Ablauf wirken einen Hauch feiner und schneller. Als »Compression Touch« bezeichnet EA Sports hochtrabend den Umstand, daß Ballannahme-Animationen jetzt etwas weniger Zeit in Anspruch nehmen. Wer seine Fußballsimulation lieber gedopt genießt, kann zudem die Spielgeschwindigkeit in vier Stufen einstellen.

Im Reich der Strategiemenüs können Sie Änderungen bei Formation und Kader komfortabel speichern und müssen nicht jedesmal von Hand Basler für Häßler in die Startaufstellung mogeln.



Jörg Heinrich ist nach einem Päuschen zumute: Höchste Zeit, den ermüdenden Stammspieler auszuwechseln.

Die statistische Aufbereitung des Turniers gestaltet sich ähnlich dürftig wie bei FIFA 98: Nur Torschützen und Kartensammler werden erfaßt.

Die Präsentation, geleckt wie eh und je, sonnt sich ganz im Licht der offiziellen WM-Lizenz. Natürlich stimmen Spielpläne und Austragungsstätten, selbst weniger relevante Details wie Stadionarchitektur und Werbebanden wurden berücksichtigt. Auf den Kommentatorensesseln nehmen erneut Werner Hansch und Wolf-Dieter Poschmann Platz und plappern neu aufgenommene Phrasen zum Spielgeschehen. Etwas albern wird's, wenn das Gespann zu Beginn der Übertragung touristische Informationen zum Schauplatz der momentanen Partie einstreut. Stimmungshebender sind da die TV-gerechten Einstellungen beim Einlaufen der Teams bis hin zur Nationalhymnen-Schmetterung. Auch die Jubelszenen nach Torerfolgen wurden realistischer choreographiert. Löst man dabei per Feuerknopfdruck Zusatz-Fanfarenklänge oder eine Schicht Extragrölen aus, kennt die Befriedigung keine Grenzen. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★★★★

Heute präsentieren wir Ihnen in der beliebten Ser »Mysterien der Menschheit« die Episode »W kommen diese Tester eigentlich auf ihre Spie spaß-Wertungen?«. Hier die Zahlenanalyse f Frankreich 98: Aufgrund gravierender Ähnlichke ten bei Grafik und Steuerung dient uns die in Au gabe 1/98 gefällte Wertung »89« von FIFA als Au gangswert. Für die etwas schlaueren Compute kicker, den Grafik-Zuckerguß, einstellbare Tempo und andere Feinheiten gäbe es zwei Pünk chen mehr. Allerdings beschränkt sich das neu Fußballspiel aufs WM-Turnier. Weder Bundeslig noch Turnier-Editor – da ziehen wir im Gegenzu ein Pünktchen ab und landen unterm Strich b immer noch kolossalen 90 Spielspaß-Zählern.

Die Recyclingfreudigkeit von EA Sports nimr langsam anstrengende Ausmaße an. Wer Gedu hat und das halbe Jahr bis zur nächsten FIFA-Ve sion aushält, sollte sich trotz unserer hohen We tung die Anschaffung zweimal überlegen. Objel tiv gesehen ist Frankreich das bessere FIFA: D verbesserte Intelligenz der Computerteams zwin zu variantenreichem Spiel. Das gilt aber nur f Profi- und Weltmeister-Level; der Fußballeinste ger darf sich über grenzenlose Überlegenheit der Amateur-Klasse freuen.

Erfreulich auch Detailtuning wie das erhöh Tempo, die Handicap-Einstellungen und die Ta tiktricks. In Sachen Grafik und Präsentation ist ma dem großen Vorbild »TV-Übertragung« noch eine Schritt näher gekommen. Angesichts der Graumä sigkeit der anderen Fußballtitel dieses Monats i meine Privatmeinung eindeutig »pro Frankreich Lieber spiele ich diesen schönen FIFA-Aufguß a einen »neuen« Stoffelkick der Holzklasse.

+ Weltmeisterliche 3D-Grafik
+ Realistisches WM-Ambiente
+ Fein justierbarer Schwierigkeitsgrad
+ Komplexe Steuerung ...

– ... die FIFA 98 extrem ähnlich ist
– Nur WM-Turnier, keine Vereinsteams

Frankreich 98 – Die Fußball-WM

Hersteller:	EA Sports	**3D-Karten:** 3Dfx, Power VR
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Multi-Player:	1–4 (PC), 1–20 (Netzwerk)	
Ca.-Preis:	80 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	**Sound:**	80
Einstieg:	70	**Komplexität:**	80
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	90

Spielspaß: 90

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Super Match Soccer

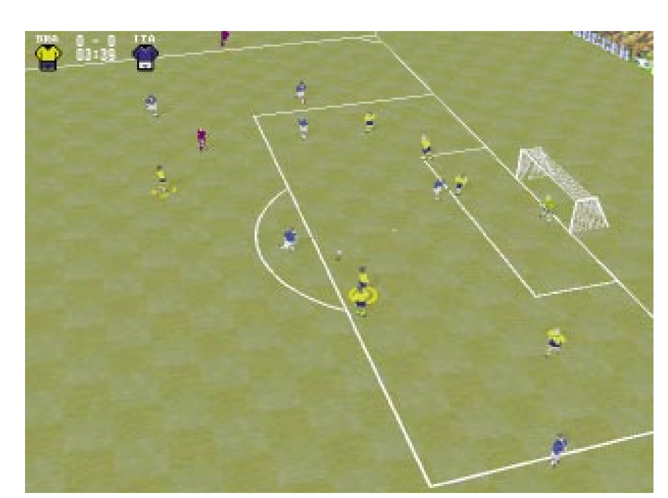
Rüstiger Programmierer-Veteran setzt super-ambitionierte Fußballalternative auf die Transferliste. Doch nicht jeder Schuß ist ein Treffer.

Der Spieldesigner Jon Ritman hatte seine Hochphase in den 80er Jahren. Für die Z80-Altcomputer Sinclair Spectrum und Schneider CPC entwickelte er neben isometrischen Action-Adventures (»Head over heels«) die »Matchday«-Fußballserie. Ein gutes Jahrzehnt später setzt Ritman seine Kicker-Ambitionen auf modernen PCs fort. Da dem Publisher Acclaim der Arbeitstitel »Matchday 3« wohl nicht reißerisch genug war, geht das neue Fußballspiel mit dem unglaublich coolen Namen »Super Match Soccer« (warum nicht gleich »Super plus«?) an den Anstoßkreis. In mehreren wesentlichen Punkten unterscheidet sich die Super-Match-Philosophie von der etablierten EA-Sports-Welt.

Statt die Feuerknöpfe mit getrennten Schuß- und Paß-Funktionen zu belegen, gibt es drei verschiedene Varianten, um den Ball generell zu kicken: sanft, mittel, hoch. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto doller der Schuß. Jon Ritman rümpft im Handbuch die Nase über die Paßassistenz manches Konkurrenzprodukts, wo der Ball halbautomatisch zu einem Mitspieler weitergeleitet wird. In Super Match Soccer müssen Sie Ihre Teamkollegen schon selber präzise anvisieren. Am effektivsten sind Kicks in den freien Raum vor einen Mitspieler, der sich eifrig trollt, um das Leder zu erlaufen. Zum wohlverdienten Torschuß zielt man einfach in Richtung des gegnerischen Kastens. Mit Feuerknopf-Kombis lösen Sie Hackentrick und Lupfer aus; außerdem lassen sich Kicks nach links und rechts anschneiden. Ein weiterer Feuerknopf dient zur Aktivierung des Sprintmodus. Ihr hetzender Spieler kann aber nur wenige Sekunden lang mehr Gas geben; eine farbige Anzeige kündet vom Nachlassen der Turbokräfte.

Es gibt eine witzige Alternative zum üblichen »Ich steuere den jeweils ballführenden Spieler«-Einerlei. Sie kontrollieren dann während der gesamten Partie einen bestimmten Kicker, der vom Kooperationswillen der computergesteuerten Kameraden abhängig ist. Die fünf verschiedenen Seitenansichten lassen sich in jeweils vier Zoomstufen anzeigen.

Sie können zwar Pokale und Ligen veranstalten, aber Super Match Soccer bietet nur 24 willkürlich ausgewählte Nationalteams. Damit läßt sich nicht einmal die aktuelle WM in Frankreich richtig nachspielen. **(hl)**



▲ **Die Grafik mag etwas unbeholfen erscheinen, erfüllt aber in Sachen Übersicht ihren Zweck. Vier Zoomstufen stehen bei jedem Blickwinkel zur Wahl.**



Hier erwarten Sie nur 24 Nationalmannschaften, die sich dafür editieren lassen.

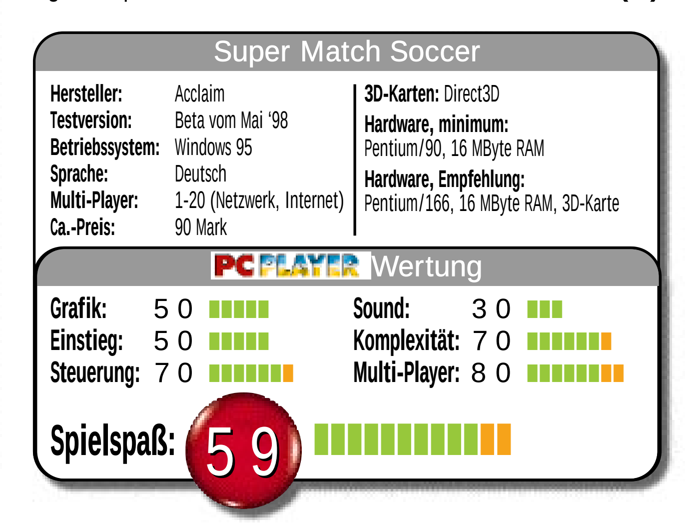



Heinrich Lenhardt ★★★

Erster Eindruck: auf die Tribüne damit. Gedrungene Männchen, denen man eine Frühjahrsdiät nahelegen möchte, stolpern wirr durch die freien Räume. Doch längeres Spielen fördert einige positive Aspekte ans Tageslicht. Der kombinationslastige Spielablauf hat einen gewissen Unterhaltungswert: Da kommt zarte Freude auf, wenn tödliche Pässe in die Tiefen des Raumes erlaufen und mit ehrbarer Handarbeit in Tore umgesetzt werden. Erst im Sechzehner hört die Herrlichkeit auf; da wird's ein wenig wirr.

Bei aller Liebe für den ehrbaren »Ohne Farbstoffe und Geschmacksverstärker«-Charme: Gegen die geschniegelte Hochglanzwelt von EA Sports kann dieser Kick kaum bestehen. Zu einer guten Fußballsimulation gehört auch authentische Stadionatmosphäre, die hier noch spröder ausfällt als eine Kassenwart-Wahl beim VfL Wolfsburg. Immerhin: Super Match Soccer ist eine interessante Alternative für Fußballsammler, die auf der Suche nach neuen Steuerungs- und Spielgefühl-Ansätzen sind.

+ Gelungene Paß-Steuerung
+ Übersichtliche Grafik
− Stoffelige Aufmachung
− Wirre Torszenen



Super Match Soccer

Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Beta vom Mai '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-20 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	30
Einstieg:	50	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 59

Strategiespiel für Einsteiger

Monopoly WM-Edition

Österreich kaufen oder Uruguay tauschen? Das gute alte Brettspiel Monopoly bekommt zur Weltmeisterschaft ein paar Fußballstiefel angeschraubt.

Deutschland im Juli: Übertragungen von der Fußball-Weltmeisterschaft stellen die Nation auf den Prüfstand. Die TV-Zeltlager der meist männlichen Familienvorstände bedrohen das soziale Fundament. Der Bundeskanzler tätschelt am Wolfgangssee paralysierte Bergziegen und bekommt nichts mit. Alle Versuche, die vom Fußballdämon besessenen Väter von Wichtigkeiten wie »Iran – Jugoslawien« wegzulocken, scheitern kläglich. Doch dann kommt Hasbro Interactive und rettet mit einem Trick Millionen von Familien: Man verpasse dem Gesellschaftsspiel »Monopoly« einfach eine fußballerische Fassade. Stadion statt Südbahnhof: Mit dieser Tarnung lassen sich auch die WM-Verrückten von den Fernsehern weglocken. Beglückt versammeln sich die wiedervereinten Sippen am PC und frönen der »Monopoly WM-Edition«.

Welche Tierart der Bundeskanzler in seinem Sommerurlaub beglücken wird, wissen wir natürlich noch nicht. Daß Hasbro eine Sonderausgabe seines erzkapitalistischen Spieleklassikers Monopoly in den fußballerisch aufgehitzten Sommer wirft, ist hingegen eine unumstößliche Tatsache. Das Schachern mit Immobilien und Bargeld wird dadurch allerdings nicht gleich zum Fußballmanager. Die Änderungen sind primär kosmetischer Natur: Anstelle der vertrauten Straßennamen kaufen Sie Länder mit großer Fußball-Vergangenheit, die nicht mit Häusern, sondern mit Tribünen vollgebaut werden. Adäquat schreiten gerenderte Kicker-Figuren über das Feld; gottlob abschaltbares Fan-Gejohle begleitet das Geschehen.



Wenn Sie Glück haben und beide Strafstöße verwandeln, bekommen Sie einen dritten Würfel spendiert.

Es gibt zwei neue Sonderregeln, die den vertrauten Spielablauf etwas aufmischen. Bei jedem Überschreiten des »Los«-Felds winkt neben den üblichen 4000 Mark eines von zwei Sub-Spielen. Beim Elfmeterschießen müssen Sie beide Versuche verwandeln, um vorübergehend einen dritten Würfel zu erhalten. Sie können nach jedem Wurf dann wählen, welche zwei Würfel Ihnen genehm sind, um beispielsweise üble Mietfallen wie Brasilien zu umgehen. Variante zwei bietet per Zufall ermittelte Resultate von Fußballspielen, die sich auf den Straßenwert auswirken können: Kriegt Deutschland eins auf die Rübe, rutscht es im Mietspiegel nach unten. Vor allem der Kauf der billigen Anfangsgrundstücke wird dadurch reizvoll, denn die können im Spielverlauf an Wert gewinnen. Das bis zu sechs Teilnehmer große Feld läßt sich auch mit Computergegnern besetzen, der Spielstand sich jederzeit speichern. **(hl)**



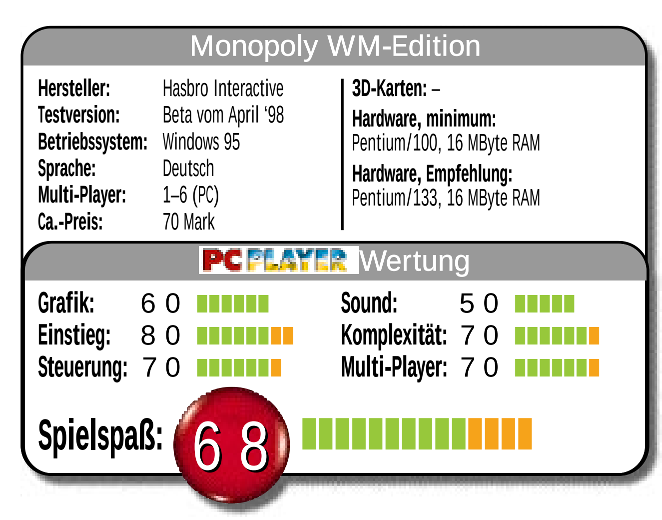
Zur Komplettierung einer Länderserie empfiehlt sich ein Mitspieler-Deal.

Heinrich Lenhardt ★★★★

Wer schon die Star-Wars-Edition von Monopoly für bizarr hielt, wird angesichts dieser Fußballvariante erst recht die Augen verdrehen. Was lassen sich die Teufelskerle von Hasbro wohl als nächstes einfallen? Das Monopoly zur Bundestagswahl? Oder eine Poing-Edition mit 7000 Mark Kaufpreis für die Gruber Straße?

Wenn sich Ihre Software-Regale vor lauter Monopoly-Variationen schon durchbiegen, müssen Sie diesen WM-Ableger wirklich nicht haben. Die Grundregeln sind so vertraut und abgestanden wie die Trainingssocken von Berti Vogts. Leider gibt es nur zwei neue spielerische Kniffe, die den Würfel- und Gebäudebau-Rhythmus dezent auffrischen. Sieht man von der dürftigen Originalität ab, ist das Programm fein gemacht. Bedienung und Präsentation sind voll auf »Für die ganze Familie«-Höhe. Das Uralt-Spielprinzip hat immer noch seinen Reiz und Computergegner machen Sie von willigen Mitmenschen unabhängig. Die Star-Wars-Edition finde ich einen Zacken cooler, aber für sportbegeisterte Monopolianer geht das WM-Geplänkel in Ordnung.

+ Zwei witzige Zusatzregeln
+ Monopoly – da weiß man, was man hat!
- Monopoly – nicht schon wieder!



Monopoly WM-Edition

Hersteller:	Hasbro Interactive	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–6 (PC)		
Ca.-Preis:	70 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	50
Einstieg:	80	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 68

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Sensible Soccer WM

Der Uli Stein unter den Fußballspielen wagt ein Comeback. Sensible Soccer ist ganz der Alte – mit allen Vor- und Nachteilen.

Durch jahrelange Inkompatibilitäten, Bug-Seuchen und gebrochene Herstellerversprechen entwickeln verbitterte Spieler einen Hang zur Paranoia. Jedem modernen Software-Produkt ist prinzipiell mit Mißtrauen zu begegnen; bekanntlich fummeln sich die verweichlichten Nachwuchs-Programmierer mit »C« und Direct3D komfortabel durchs Leben. Kein Vergleich mit den Helden der 8- und 16-Bit-Computerära: Echte Männer mit vom Tippen schwieligen Händen wrangen die letzten Bytes aus den endlichen Speicherreserven, um kleine Meisterwerke zu modellieren. »Sensible Soccer – Die Weltmeisterschafts-Edition« geisterte einst unter dem Arbeitstitel »Sensible Soccer 2000« durch den Presseäther. Die Neuauflage unterscheidet sich nur unwesentlich von der alten Amiga-Version, welche zu Beginn dieses Jahrzehnts für Freude sorgte. In bewährter Manier hetzen kleine Sprites über flachen Rasen; die Steuerung ist mit einem Feuerknopf zu meistern. Je länger der Button gedrückt wird, desto doller schießt man den Ball in Blickrichtung. Kurzes Antippen des Knopfs sorgt für einen Paß zum nächstgelegenen Mitspieler. Beim Schuß lohnt sich emsiges Rühren mit dem Joystick, um dem Ball eine heftige Bananenflanken-Flugbahn zu verpassen.

Die ruckfreudige 3D-Grafik wird nur bei den Wiederholungen bemüht.



Liebling, ich habe die Nationalspieler geschrumpft: typische Sensible-Wuseligkeit im altmodischen Sprite-Stil.

Wie der Name schüchtern andeutet, können Sie hier das Weltmeisterschafts-Turnier komplett durchspielen. Alternativ stellt man sich Liga oder Pokal nach Maß zusammen. Sensible Soccer bietet rund 150 Nationalmannschaften, die bis in den letzten Winkel des Erdballs reichen; dazu gibt es reichlich Juxteams. Letztere können per Editor geändert werden; frech manipulieren Sie Namen, Haarfarbe und Stärken der einzelnen Spieler. Trainerisches Gespür ist auch gefragt: Wer nicht selber kicken will, brütet über der Aufstellung und gibt jedem Schützling individuelle Anweisungen zur Spielweise.

Zwar hat sich eine rudimentäre 3D-Engine in dieses Spiel verirrt, aber sie wird nur für die Wiederholung von Toren und Gelbe-Karton-Szenen verwendet. Angesichts der – ähem! – zurückhaltenden Schönheit dieser Sequenzen ist man dankbar, daß während des Spiels 2D-Bitmap-Bodenständigkeit regiert. **(hl)**

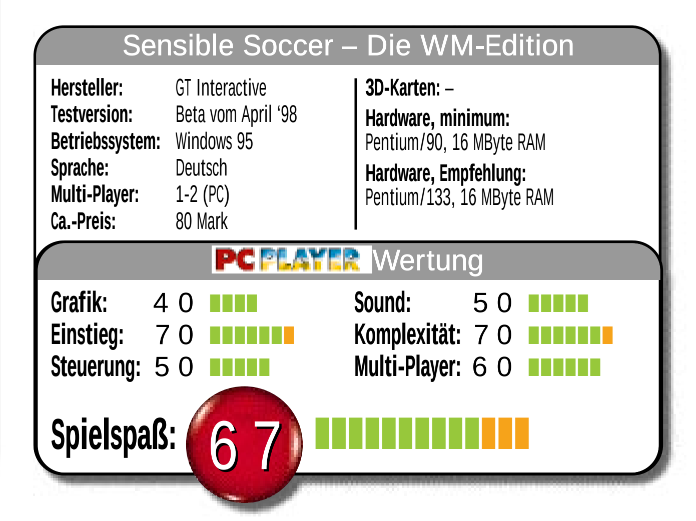
Heinrich Lenhardt ★★★★

Früher waren die Tore schöner, die Bälle runde die Schiedsrichter richtiger? Im echten Fußba mag's ja ständig bergab gehen, aber beim PC-Fu baller ist Stillstand tödlich. Die Kicker-Sensati nen von gestern ernten angesichts der steigende Ansprüche heutzutage nur noch Bierbecher-Hag aus der Pentium-Fankurve.

Ich brauch' nicht unbedingt 3Dfx-Orgien und Mul Feuerknopf-Bedienung, um ein glückliche Mensch zu sein. Aber selbst der spartanischs Retro-Gamer fühlt sich angesichts der frugale Sensible-Neuheit etwas verladen. Die WM-Editi unterscheidet sich kaum von der über fünf Jah alten Urfassung: Wer seinen Amiga exhumiert u mit der angeschimmelten Diskettenversion fütte hat auch nicht weniger Spaß.

Das rührig-wuselige Action-Gekicke hat imm noch einen gewissen Spielwitz, der allerdin stündlich schaler wird. Viel Geld möchte man f einen ausgetretenen Stiefel angesichts der Her lichkeit manches High-End-Konkurrenten nic mehr ausgeben. Sensible Soccer erfüllt noch d Anforderungen für einen flinken Pausenfülle Kick, verpaßt aber den Anschluß an die moder Spitzengruppe.

- \+ Fixer Action-Kick
- \+ Trainer-Modus
- \+ Grafik ist mächtig flott …
- − … aber unspektakulär
- − Spar-Steuerung
- − Spröde Präsentation



Sensible Soccer – Die WM-Edition

Hersteller:	GT Interactive	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-2 (PC)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	50
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 67

Rennspiel für Profis

Plane Crazy

Das Rennspiel, das in die Luft geht: Neben den Kamikaze-Piloten aus »Plane Crazy« wirken die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten wie ein Rudel Rentner auf einem Luftschloß.

▲ Oben rechts befindet sich der winzig kleine Durchgang, in den diese Propellermaschine gleich mit Todesverachtung hineinsteuern wird.

Wir befinden uns in einer Welt, in der nur der Starke überlebt und das Faustrecht herrscht. Neun Wahnsinnige, allüberall als die »Verrückten Asse« bekannt, fliegen in ihren Propellermaschinen um Leben und Tod. Jedes Mittel ist Ihnen recht, um auf fünf ungewöhnlichen Kursen die Gegner in die Knie zu zwingen und den Sieg davonzutragen.



Volle Deckung! Wehe, der Gegner landet einen Treffer ...

Klingt das wie Musik in Ihren Ohren? Dann zögern Sie nicht weiter, schließen Sie sich diesem elitären Kreis an und wählen eins von drei Flugzeugen, die sich in Bereichen wie Wendigkeit und Höchstgeschwindigkeit unterscheiden.

Sie sollten als erstes zum Rennen gegen einen computergesteuerten Phantomflieger antreten. Nur in diesem Modus können Sie üben; in den anderen beiden Bereichen »Einzelrennen« und »Meisterschaft« wird bereits gegen die Asse und ein Zeitlimit gestartet. Von der ersten Strecke einmal abgesehen – ein Ausflug über mexikanische Pampa – erinnern alle anderen Kurse an klaustrophobische Zwangsvorstellungen. Sie fliegen durch enge Gebirgsschluchten oder zwischen großen Containerschiffen hindurch, rechts und links sind meist nur wenige Meter Platz, und hinter jeder Ecke können unvermutet Hindernisse auftauchen. Ein Anblick, an den Sie sich deshalb gewöhnen müssen, sind explodierende Flugzeuge: Meist sind die Kurse so schwer, daß keine Zeit zum Ausweichen bleibt. Verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt es nicht. Die Streckenführung ist reichlich wirr. Nur vom seligen Ayrton Senna Erleuchtete können zum Beispiel in der letzten Strecke »Sin City« sofort erkennen, wohin sie fliegen müssen. Subtile Hinweise wie pfeilförmige Werbeleuchten tauchen zu selten auf.

Fliegen Sie dicht an so einer blauen Kugel (unten links) vorbei, erhalten Sie eins von acht möglichen Extras.

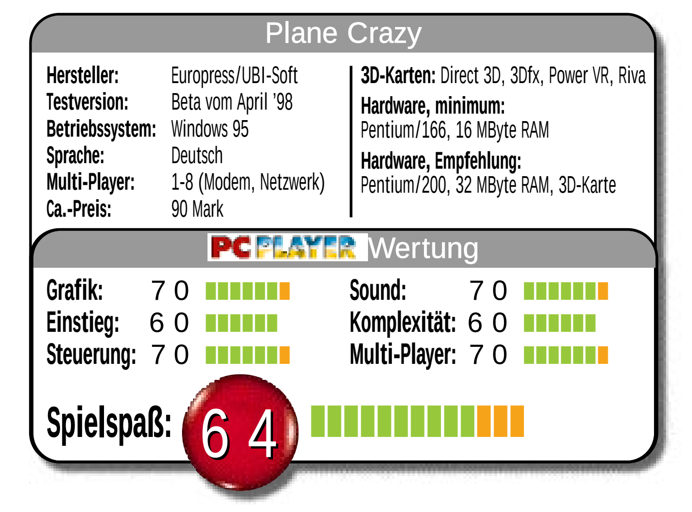
Es ist möglich, das eigene Flugzeug aufzurüsten: ein stärkerer Motor hier, ein stabilerer Rumpf da. Das nötige Kleingeld bekommen Sie durch Siege in der Meisterschaft zusammen. Erst nach Durchfliegen aller fünf Rennen gibt es die Gelegenheit, das verbesserte Flugzeug abzuspeichern. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★

Der Titel des Spiels ist Programm: Vor mir die enge Schlucht, in die ich mit über 500 Stundenkilometer hineinrase. Hinter mir der Gegner Nemesis, der versucht, mich abzuschießen. Fallwinde drohen mich gegen die nächste Felssäule zu schleudern, und außerdem läuft mein Zeitlimit ab.

Europress hat es mit der Hektik eindeutig übertrieben, viele gute Ansätze kommen kaum zum Tragen. Die Power-ups, die überall herumliegen, kann ich gar nicht einsetzten, da ich genug damit zu tun haben, mein Flugzeug vor der drohenden Verschrottung zu retten. Daß ich Felssäulen und Bäume umschießen kann, macht meist keinen Sinn, nur selten öffnet sich so eine geheime Abkürzung. Außerdem ist meine Bewegungsfreiheit eingeschränkt: Immer wieder greift das Programm in den unglücklichsten Momenten ein, um mich auf den richtigen Kurs zu bringen. Das endet praktisch immer im Desaster. Wer gerne Strecken auswendig lernt und die Grenzen seiner Belastbarkeit kennenlernen will, mag zugreifen. Mir ist Plane Crazy ein wenig zu wirr und zu verrückt.

+ Originelles Flugzeugrennen
+ Schnell und bunt
– Teilweise unfaire Strecken
– Überhektisch



Plane Crazy

Hersteller:	Europress/UBI-Soft
Testversion:	Beta vom April '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-8 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Riva
Hardware, minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 64

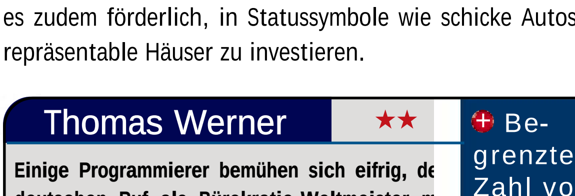
Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Tennis Manager

Nach all den Fußballmanagern war es nur eine Frage der Zeit, bis deutsche Entwickler in ihrem Einfallsreichtum auch den Tennissport für ihre Statistikwut entdecken würden.

Boris Becker steht öfter vor Werbespot-Kameras als auf dem Platz, Steffi Graf ist mehr mit Mineralwasser und Einkommensteuer-Erklärungen als ihrem zweiten Aufschlag beschäftigt. Einschaltquoten, adieu: Die wenigen heimischen Tennisnachwuchs-Hoffnungen haben sich zu allem Überfluß meist als Eintagsfliegen erwiesen. In dieses Deutschlandtief des weißen Sports hinein wird der »Tennis Manager« veröffentlicht. Er reduziert Profitennis auf das, was es für die meisten Beteiligten eigentlich ist: eine Gelddruckmaschine.

Als Manager sucht man sich dafür zunächst ein naives, unverbrauchtes Talent aus. Ein Trainer wird engagiert und das Training gebucht. Dabei kann festgelegt werden, welche der zunächst wenig entwickelten Fähigkeiten Ihres Filzball-Kükens gezielt gesteigert werden sollen. Doch ein Manager muß außerdem darauf achten, daß der Rubel rollt. Neben den Turnierprämien sind Sponsoren eine wichtige Geldquelle. Diese wollen allerdings umworben werden, was bedeutet, daß erst einmal hohe Ausgaben anfallen. Da auch der Trainer, der Besitzer des Übungsplatzes und der Tennisspieler regelmäßige Zahlungen erwarten, läßt es sich von Zeit zu Zeit nicht vermeiden, einen überteuerten Kredit bei der Bank aufzunehmen. Für Ihr persönliches Ansehen ist es zudem förderlich, in Statussymbole wie schicke Autos oder repräsentable Häuser zu investieren.



Thomas Werner ★★

Einige Programmierer bemühen sich eifrig, de deutschen Ruf als Bürokratie-Weltmeister m ihren Produkten zu bestätigen. Der Tennis-Mana ger käut nach dem Adenauerschen Motto »Kein Experimente« exakt das gleiche, uralte Spielpri zip wieder, mit dem schon Fußball, Speditione Fernsehanstalten und das halbe Mittelalter in Fo meln und Tabellen gezwängt wurden. Leid geschieht dies so hausbacken schlecht, daß jed Tennis-Vereinsmeisterschaft in Duisburg-Ruhro frischer wirkt.

Wenn den Programmierern schon nichts neues ei fällt, dann sollten sie ihre Ideenlosigkeit wenig stens mit einer gefälligeren Präsentation verhü len. Die Action-Einlage ist wenig ansprechend, d Spielgrafiken sehen lieblos aus, und die Mus dudelt dahin. Kreativer Doppelfehler: Für die Mana ger-Portraits hat man sich an leicht verfremdete Fotografien bekannter Schauspieler wie Schwar enegger oder Stallone vergriffen. Nur radikale Fa von Sport-Management werden dem müden Tre ben einen gewissen Reiz abgewinnen können.

+ Begrenzte Zahl von Statistiken

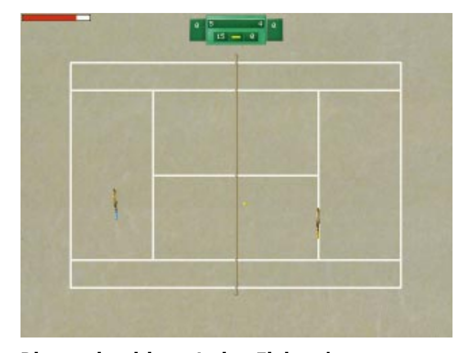
– Einfallslos

– Langweilig

– Schmumpfige Präsentation



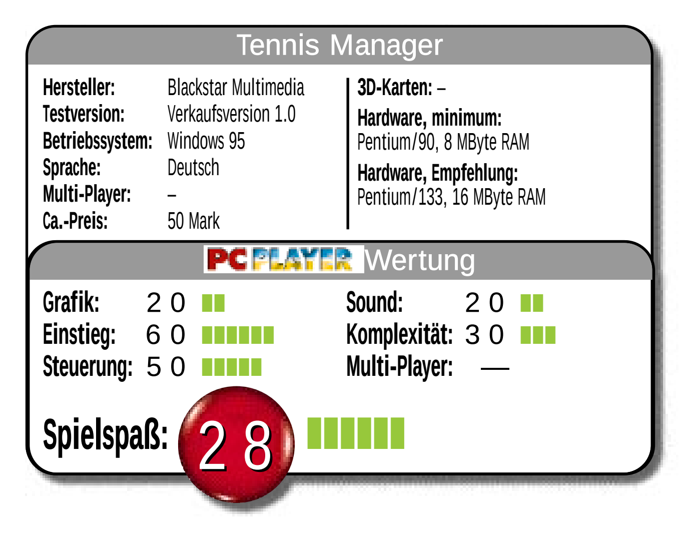
Vom Übersichtsbildschirm aus gelangen Sie in alle anderen Menüs.



Diese uninspirierte Action-Einlage kann auch umgangen werden.

Um schließlich an Turnieren teilnehmen zu können, muß eine Anmeldung innerhalb der jeweiligen Fristen erfolgen. Sowohl bei diesen Wettkämpfen als auch bei den Trainingsspielen dürfen Sie wählen, ob das Resultat vom Computer berechnet werden soll, oder ob Sie in einer kleinen Action-Einlage selbst den Schläger in die Hand nehmen. Die Entwickler haben sich bei der Geschicklichkeitseinlage am Uralt-Klassiker »Pong« orientiert: Mit einem Tennisschläger gleitet man über den Bildschirm und versucht, Bälle über das Netz zu befördern.

Jede der Runden steht für eine Woche, in der immer wieder die gleichen Tätigkeiten anfallen. Nur ab und an unterbricht ein Ereignis wie ein Lottogewinn **(tw)**



Tennis Manager

Hersteller:	Blackstar Multimedia
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	50 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/90, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	20	**Sound:**	20
Einstieg:	60	**Komplexität:**	30
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 28

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Soldiers at War

Blut, Schweiß und Tränen bietet dieses beinharte Strategiespiel. Genau wie beim Vorgänger »Wages of War« führt ein minimaler Elitetrupp dem Gegner maximalen Schaden zu.



Die Zahl über dem aktiven Söldner steht für seine Aktionspunkte. Die meisten der herumstehenden Autos sind leider nur reiner Zierrat.

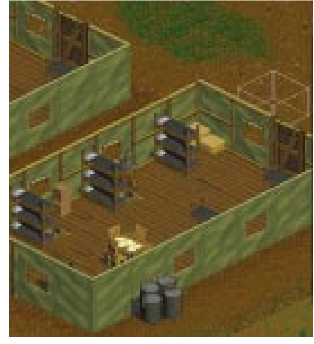
Strategie im Zweiten Weltkrieg: Als Kommandant einer 32-köpfigen amerikanischen Soldatenschar bekriegen Sie die Achsenmächte in einer aus 15 Missionen bestehenden Kampagne. Während der auch einzeln anwählbaren und Mehrspieler-tauglichen Szenarien befreien Sie Gefangene, verteidigen eine Basis oder pulverisieren eine V2-Rakete. Wem das noch nicht reicht, der ringt dem überaus komplizierten Editor eigene Aufgaben ab.

Aus einem Truppenpool von insgesamt 32 Mann stellen Sie vor dem Einsatz eine achtköpfige Mannschaft zusammen. Jeder der Söldner verfügt über individuelle und steigerungsfähige Charaktereigenschaften wie etwa den Umgang mit bestimmten Waffentypen oder medizinische Kenntnisse. Danach geht's ins Waffenlager. Dort bereichern Sie die mit einer begrenzten Tragkraft ausgestattete Bande um Pistolen, Maschinengewehre, Flammenwerfer sowie einem ordentlichen Munitionsvorrat. Funkgeräte, Drahtscheren, Handgranaten und Rauchbomben erweisen sich – je nach aktueller Mission – ebenfalls als überaus brauchbar.

Auf einer isometrischen 3D-Karte dirigieren Sie Ihre Jungs im Rundentakt umher und nehmen den Feind noch im selben Zug unter Beschuß. Anders als beim Vorgänger wechseln Sie diesmal beliebig oft zwischen den hübsch animierten Recken. Listige Kommandeure verprassen Ihre Aktionspunkte nicht durch ein allzu forsches Vorpreschen, sondern sparen diese für den Defensivmodus auf. Dadurch feuert der entsprechende Mann automatisch auf jeden Feind, der sich ihm nähert. Insgesamt gebietet jeder Soldat über 40 solcher Aktionsmöglichkeiten. So stöbert er in mehrstöckigen Häusern nach Schlüsseln und Waffen, entert feindliche Panzer oder transportiert Verwundete. **(md)**



Vor dem Einsatz bestücken Sie Ihre Mannen mit angemessenen Schießprügeln.

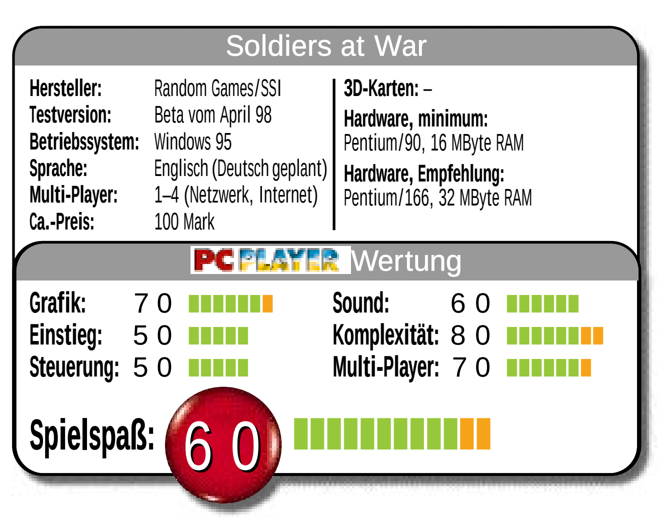



Die Landschaft läßt sich in sieben jederzeit umschaltbaren Höhenstufen anzeigen. So erkennt man frühzeitig, in welchen Gebäuden sich wer und was befindet.

Manfred Duy ★★★

Wenn Söldnertrupps rundenweise durch die Landschaft robben, treffen sie zwangsläufig auf den Genre-Champion Jagged Alliance. Und da schneidet Soldiers at War relativ schlecht ab. Ein spannendes Knistern ist den ansprechend animierten, und aus taktischer Sicht auch hochinteressanten Aufgaben sicherlich nicht abzusprechen. Allerdings bringen die permanenten Wartezeiten auf das Nachladen der Animationen den Vormarsch ein ums andere Mal ins Stocken. Desweiteren krankt das hochkomplexe Geschehen an mangelnder Gegnerintelligenz und fehlender Übersicht:
Wenn der Computer am Zug ist, scrollt die Karte derart heftig herum, daß nie so genau festzustellen ist, wer nun von wo aus auf wen feuert. Davon mal abgesehen sollte Random Games endlich mal einen Kursus in benutzerfreundlicher Bedienung belegen.

+ Interessante taktische Aufgaben
+ Ansprechende Präsentation
− Schwerfällige Performance
− Bedienungsdefizite



Soldiers at War

Hersteller:	Random Games/SSI	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom April 98	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

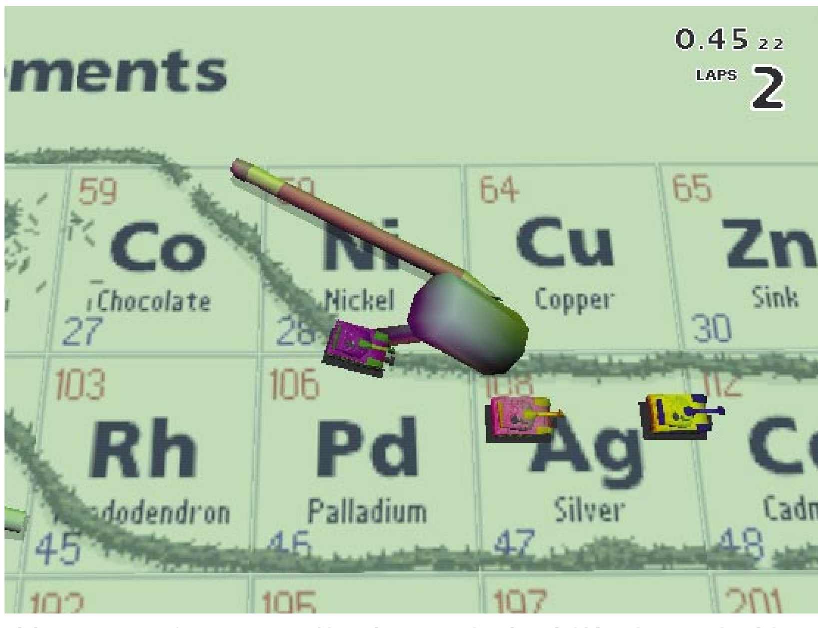
Grafik:	70	**Sound:**	60
Einstieg:	50	**Komplexität:**	80
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 60

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Micro Machines V3

Kleine Autos, großer Spaß. Die »Micro Machines« haben noch nicht mal 1 PS, können aber in Sachen Fahrvergnügen mit vielen »richtigen« Rennspielen locker konkurrieren.



Kleiner Panzer, großer Hammer: Auf brutalste Art und Weise wird hier Abrüstung betrieben.

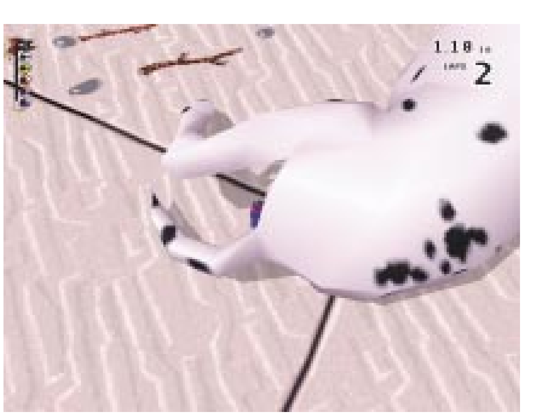
Stellen Sie sich vor, Sie hören zufällig folgendes Gespräch mit an: »Ja, der Gurkensalat wäre mir beinahe zum Verhängnis geworden. Nur gaaanz knapp konnt‘ ich ausweichen. Und dann erst auf der Havanna-Zigarre! Ich sag‘ Dir. Fast einen Meter ging‘s nach unten.« Zweite Stimme: »Die Stelle kenn‘ ich. Da wird mir auch immer ganz schwindelig.« Solche obskuren Fachsimpeleien zeichnen Piloten der vermutlich kleinsten virtuellen Rennautos der Welt aus. Die »Micro Machines« sind fingerhutgroßen Fahrzeuge, die über nicht ganz ernstzunehmende Küchentisch- und Vorgarten-Parcours flitzen. Mit der neuen V3-Version erscheinen sie nun im 3D-Karten-unterstützten Glanz.

Zu Beginn bringt Ihnen Cherry in einer Fahrschule mit fünf Lektionen das Nötigste bei. Später im Rennen wird sie zu Ihren Gegnern gehören, als Ihr Mentor ist die Dame aber geradezu umwerfend freundlich und geduldig. Es gibt nicht übermäßig viel zu lernen: Schräg von oben blicken Sie auf Ihr Maschinchen. Wo früher zwei Dimensionen vorherrschten, ist nun eine dritte hinzugekommen, die sich in gelegentlichen Schwenks oder größeren Bildausschnitten auswirkt. Mit Ihrem Kleinstvehikel können Sie Gas geben, bremsen und nach rechts und links fahren. Neu dabei ist ein Sprung, der von den Winzlingen an kritischen Stellen zur Überquerung zentimeterlanger Schluchten genutzt wird, und eine Hupfunktion, die nach Aufnahme eventueller Boni gemeinere Aktivitäten auslöst. Diese Boni liegen in Form von kleinen Paketen auf oder nahe der Rennstrecke und geben vielfältige Kräfte. Ihr Fahrzeug kann dann zum Beispiel Raketen abfeuern, mit Holzhämmern auf Konkurrenten einhauen oder sie mit einem Magnetfeld von sich weg- und in Abgründe hineinstoßen.

Haben Sie alle Anforderungen der launigen Cherry gemeistert, steht Ihnen die ganze große Welt der Micro Machines offen. Es gibt insgesamt 48 Rennstrecken, die in übergeordnete Branchen eingeteilt sind. Für Anfänger meist gut geeignet ist die übersichtliche Küchentisch-Kategorie, in der Sie zwischen Frühstücksresten hindurchwieseln. Fast alle Grafikelemente der knuffigen Strecken wirken sich aufs Fahrverhalten aus. Honigflecken bremsen Ihr Gefährt, Milchpfützen bringen es leicht ins Schleudern, und Zigaretten können als lebenswichtige Absturzbarriere am Rand des Tisches dienen. Stürzen Sie doch einmal ab, bedeutet das nicht das Rennende, Sie verlieren aber viel Zeit. Sprungschanzen über Cornflakes-Packungen hinweg testen die Güte winziger Stoßdämpfer. Andere Hintergrundszenarien, in denen es noch ganz anders zur



Spiegelnde Wasser, summende Libellen: Der Gartenteich dient als Rennkurs.



Preisfrage: Wo ist das Rennauto? Und was knurrt da so?



In den Schluchten der Metermaße.



Auf dem Bügelbrett von Muttern gelingt es dem Ghost-Fahrer (der schwarze Schatten), uns zu entfleuchen.





Grafik-Unterschiede: Oben sehen Sie die Szene ohne 3D-Unterstützung, unten ist eine Beschleunigerkarte aktiv.

Sache geht, sind Labortische, Billardtische oder die Fahrt durch den Garten oder über einen Sandstrand.

Obwohl sich die grundlegende Grafik innerhalb eines Motivs natürlich ähnelt, hat praktisch jede Rennstrecke mindestens ein individuelles Element, das nur auf ihr vorkommt. Auf der Strecke »Beware the Dog« liegt ein großer Dalmantiner, der Berührungen mit einem unwilligen Knurren kommentiert, in »Formula X« gehört eine chemische Versuchsanlage zum Kurs, die Fahrzeuge erst durch einen großen Bunsenbrenner wieder ausspuckt. Was die Sache außerdem kurzweilig macht, ist die Vielfalt der Fahrzeuge. Manchmal steuern Sie Panzer, die von Natur aus über eine kleine Kanone verfügen und damit auf weiter vorn fahrende Gegner einschießen. Außerdem kleben Sie förmlich auf jedwedem Untergrund. Dann wieder gibt es Roadster, die natürlich viel schneller sind, aber weniger Bodenhaftung haben. Noch zu nennen wären Rennboote, Trucks oder Jeeps. Alle der bis zu 32 verschiedenen Modelle haben andere Motorgeräusche und Fahreigenschaften.

Der Einzelspielermodus läßt Sie gegen jeweils einen Computergegner oder vier auf einmal antreten. Im Kampf gegen die Uhr können Sie außerdem für sich allein üben.

Die Rennen sind in drei Stufen angeordnet: »einfach«, »trickreich« und »schwierig«. Gewinnen Sie eins, gibt es als Belohnung ein Bonusfahrzeug, das im normalen Spiel nicht zur Verfügung steht. Hier hat die Phantasie der Designer krasse Blüten getrieben, viele dieser Fahrzeuge sind nicht gerade siegfähig, aber putzig ausgewählt und dargestellt. Mein Liebling: der alte VW-Bus, der bis obenhin mit Friedenssymbolen bemalt ist und ständig Fehlzündungen erleidet.

Umfangreich sind die zahlreichen Multiplayer-Spielarten. An einem einzigen Computer können bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten, übers Netz sind sogar acht Teilnehmer zugelassen. Außerdem dürfen Sie eines Ihrer sauer verdienten Bonusfahrzeuge im Duell aufs Spiel setzen. Der Sieger gewinnt das Fahrzeug des Gegners. **(uh)**

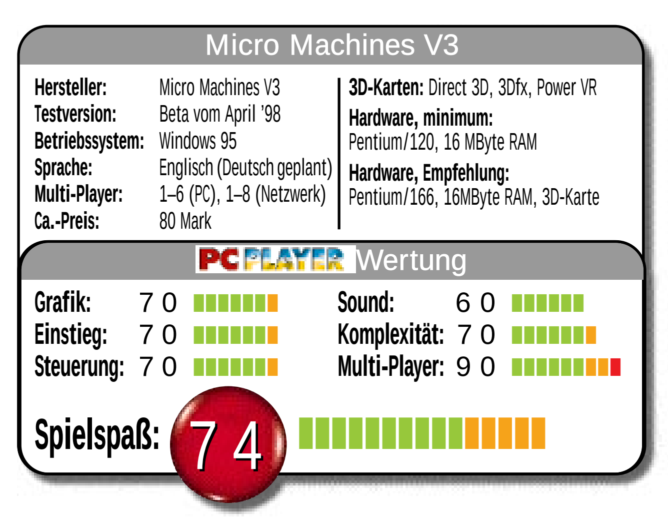
Udo Hoffmann ★★★★

Fast drei Jahre sind seit dem zweiten Teil von Micr Machines vergangen – und die wurden genutz Dank der Kraft der Beschleunigerkarten sind d Zwergraser von 2D auf isometrisches 3D umg stiegen. Die Mehrspieloptionen sind ungewöhnlic ausgefeilt, und im Vorgänger vermißte Bonusg genstände gibt es nun in Hülle und Fülle.

Ich fühle mich wieder wie ein kleiner Junge, d mit seinen Matchbox-Autos spielt, wenn ich üb Brücken aus Havanna-Zigarren und unter Schu büchern herfahre. Und an meiner Sammlung v Bonusautos hängt mein ganzer Stolz. Man kar sie in mehreren Stufen aufrüsten, ich fahre de halb auch bereits gewonnene Strecken gern noc einmal.

Aber manche alten Schwächen sind gebliebe Nach wie vor sind die Rennstrecken nur durch Au wendiglernen zu gewinnen, hilfreiche Elemen wie Übersichtskarten, die dieses Manko behebe könnten, gibt es nicht. Und nennt man keine 3I Karte sein eigen, entschwindet der fein abg stimmte Luxuslook und macht tristem Pixelbr Platz. Der ist dann schwer zu durchqueren, we Hindernisse wie Bleistifte oder Radiergumm schlechter auszumachen sind.

+ Knuffig und verspielt
+ Sehr viele Rennstrecken und Autos
+ Abwechslungsreich ...
- ... aber unübersichtlich
- ohne 3D-Karte trist



Micro Machines V3

Hersteller:	Micro Machines V3	**3D-Karten:** Direct 3D, 3Dfx, Power VR	
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/120, 16 MByte RAM	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:**	
Multi-Player:	1–6 (PC), 1–8 (Netzwerk)	Pentium/166, 16MByte RAM, 3D-Karte	
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	90

Spielspaß: 74

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Motorhead

Blade Runner meets Schumi: Rennwagen der Zukunft fahren in »Motorhead« um Punkte und Meisterschaft.

Umweltverschmutzung und »Fünf Mark pro Liter«-Benzin zum Trotz: Auch in einigen Jahren wird sich die Menschheit noch den Luxus von Autorennen leisten. Zumindest, wenn es nach den Programmierern von Gremlin geht. In ihrer düsteren Vision geht es durch amerikanische und europäische Städte, die in ungesundem Glanz schweigend vor sich hin brüten. Menschenleer sind alle Straßen, jeder weiß, daß die Fahrer der »Motorhead«-Ligen dort ihr Unwesen treiben. Keiner darf Ihnen vor den Kühler geraten, dürsten doch alle nach Erfolg und dem Aufstieg in eine höhere Liga. Da können selbst die Polizeigleiter, die wie in dem Film »Blade Runner« ab und an über der Strecke schweben, nichts ausrichten. Ein Motorhead-Fahrer kennt kein Pardon.

Motorhead brilliert mit außergewöhnlichen Lichteffekten.

Daß wir uns in der Zukunft befinden, merkt ein jeder an den Fahrzeugen. Platt wie Flundern sind sie alle, ihr Beschleunigungsvermögen erinnert an eine Rakete und gutmütig und einfühlsam reagieren Sie auf jedwede Beeinflußung durch den Fahrer. Alle gängigen Steuerinstrumente (Lenkrad, Joystick, Maus) werden unterstützt, völlig ausreichend aber lenkt es sich schon mit der Tastatur, die sich jeder Spieler nach Gutdünken einrichten kann. Neben den obligatorischen Grundmanövern Gas geben, bremsen, rechts und links können Sie Kurven mit der Handbremse anschneiden und vorausfahrende Fahrer mit einer Hupe verschrecken. Bei Computergegnern macht das natürlich wenig Sinn. Im Multi-Player-Modus können Sie aber schöne Effekte erzielen, denn es sind rund 20 verschiedene Standardgeräusche anwählbar. Eine weitere Taste dient zum Blick nach hinten, eine in vielen Action-Rennspielen angewandte, aber unpraktische Perspektive. Denn nur selten können Sie sich in der Hektik des Rennens die Zeit zum Rückblick nehmen, ohne gleich an den nächsten Bordstein zu rumpeln. Da muß dann halt die zweite Perspektive, in der der eigene Wagen von hinten erblickt wird, genutzt werden, will man die Überholmanöver herannahender Opponenten vereiteln. In der Ich-Perspektive können sie ihre rückwärtigen Konkurrenten nur auf dem kleinen Plan der Rennstrecke erkennen, der stets unten rechts eingeblendet wird.

Bei hohem Tempo sorgen schon kleine Unebenheiten für große Sprünge.



Sie können Rennen abspeichern und dann gegen bis zu sieben Ghosts fahren.





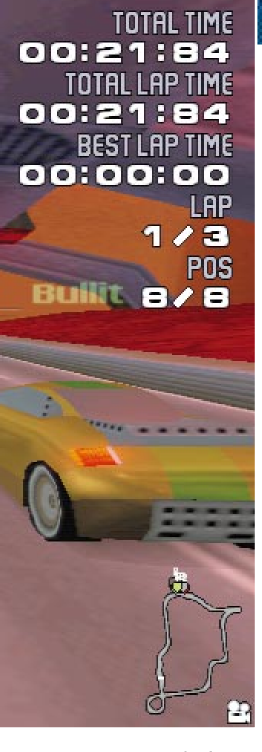


Die sinistre Majestät der Motorhead-Rennstrecken kommt auf diesen Bildern nur unzureichend zur Geltung.

Fahrzeuge und Rennstrecken

Anfangs stehen zwei Pisten und drei Fahrzeuge zur Verfügung. Die Boliden unterscheiden sich in drei Punkten voneinander: Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Bodenhaftung. Anfänger sollten ihr Hauptaugenmerk auf maximalen Grip legen, dann fährt die Schüssel fast wie auf Schienen. Könner, die gern durch Kurven schleudern, legen natürlich mehr Wert auf Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung.

Solange Sie nur gegen die Uhr oder Einzelrennen fahren, bleibt es bei der geringen Auswahl. Nach etwas Übung sollten Sie deshalb den Ligamodus angehen. Hier warten sieben Gegner mit so putzigen Pseudonymen wie »Barbie«, »Lightning« oder »The





◀Von so einer schönen Akropolis wie dieser können die Griechen nur träumen.



Ein kleiner Burn-Out, weiter geht's.

Russian« auf Sie. Lassen Sie alle ordentlich Auspuffgas schnuppern, dann dürfen Sie in eine höhere Liga mit mehr Fahrzeugen und Strecken aufsteigen. Insgesamt gibt es neun Autos und einen geheimen Bonuswagen. Die äußere Hülle differiert nicht stark, individuelle Merkmale sind nur schwer auszumachen. Die Veränderungen, die unter der Haube vor sich gehen, sind aber erheblich: Mit den Vehikeln der höheren Ligen sollten Sie selbst bekannte Strecken erneut probefahren, um die neu gewonnen Kräfte auch optimal nutzen zu können.

Die insgesamt acht Strecken – die letzten beiden sind keine Stadtkurse, sondern richtige Rennovale – bieten fast alle ihre ureigenen Herausforderungen. In Neocity steht ein großer Sprung an, Ruhrstadt lockt mit stellenweise wellenförmiger Piste.

Grafik – und was sonst noch auffiel

Die Lichteffekte von Motorhead bieten eine Brillanz und eisige Schönheit, wie sie noch in keinem Rennspiel geboten wurde. Rote Deckenlampen und basaltartige Felsformationen geben zum Beispiel dem Kurs Red Rock ein famoses, erdiges Ambiente. NeoCity und Goldbride wirken wie fleischgewordene Verkörperungen eines Alptraums. Passend dazu strahlen die Halogenscheinwerfer der Autos mit diesem Grafikglanz um die Wette. Und toll sieht es auch aus, wenn plötzlich riesige Industriegebäude ganz ohne jegliches Aufploppen am Streckenrand auftauchen. Die Gestaltung der späteren Strecken kann mit der Klasse der ersten Kurse nicht mehr ganz mithalten.

Das Überholen der Gegner fällt auf den Kursen mitunter schwer. Ein kleiner Rempler von hinten wirkt manchmal Wunder und kann ohne Reue eingesetzt werden, da alle Fahrzeuge unzerstörbar sind. Der Handbremse kommt nicht so große Bedeutung zu. Das stimmungsvolle Durch-die-Kurve-gleiten eines »Ultimate Race Pro« geht dem Motorkopf völlig ab. **(uh)**



Schleudern trotz superber Straßenlage ist zwar möglich, die Fahrzeuge lassen sich aber schnell wieder zügeln..

Udo Hoffmann ★★★★

Viele Aspekte von Motorhead kann man guten Gewissens als gediegen bezeichnen. Die extrem gutmütigen Boliden sind einfach zu beherrschen, bieten aber auch Berufsrennfahrern in den höheren Liga-Klassen noch genügend Anspruch und Kurzweil. Insbesondere in der ersten Liga gibt es zwar wunderbare Rennautos, aber noch viel tödlichere Kontrahenten. Und die bravourösen Lichtorgien erinnern mich an »Forsaken«, den gelungenen Weltraum-Shooter von Acclaim.

Aber nicht alle Aspekte glänzen so gülden. Gutes Fahren wird nicht immer adäquat belohnt. Das liegt an den Wänden, von denen die Rennwagen wie ein Flummi abprallen. Nur der direkte Aufprall auf Mauerwerk senkt die Geschwindigkeit gravierend. Die 180-Grad-Kurve in Red Rock etwa wird deshalb idealerweise mit Höchstgeschwindigkeit durchfahren, die linke Wand entlangschrammend. Wenn ich außerdem bedenke, daß acht Strecken nicht den Gipfel des Umfangs darstellen, und die Grafik statt, auf den späteren Strecken nachläßt, muß ich dem Programm schweren Herzens eine noch höhere Wertung verweigern.

- + Tolle Lichteffekte
- + Hohe Frame-Rate
- + Fahrverhalten gut …
- – … aber nicht hervorragend
- – Nur acht Strecken

Motorhead

Hersteller:	Gremlin	**3D-Karten:** Direct3D, 3Dfx, Power VR
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch	
Multi-Player:	1-8 (Modem, Netzwerk)	
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	60
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 77

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Starship Titanic

Auf einem Raumschiff, daß den Namen »Titanic« trägt, kann sich ja nur Fürchterliches ereignen. Vor allem, wenn »Hitchhiker's Guide«-Schriftsteller Douglas Adams die Strippen zieht.

▲ Ab und zu werden gelöste Rätsel mit Animationen entlohnt, hier der Bordpapagei im Anflug auf eine Schale mit Nüssen.

Eigentlich wollten Sie ja nur einen gemütlichen Computerspielabend in Ihrem trauten Eigenheim begehen, doch daraus wird nichts. Bricht doch plötzlich mit Macht und Getöse das gewaltigste Raumschiff aller Zeiten durch ihren Dachstuhl und entlädt einen beflissenen mechanischen Butler, der Sie an Bord verfrachtet. Und da ist allerhand los. Die komplette Besatzung und alle Passagiere sind verschwunden, die zentrale Steuereinheit Titania ist außer Gefecht gesetzt, und die verbliebenen Dienstroboter sind zwar noch funktionsfähig, aber allesamt leicht lädiert. Sind vielleicht Sie in der Lage, das Geheimnis von »Starship Titanic« zu ergründen? Leicht wird es nicht werden. Hat doch die Rezeptionistin Marsinta so wenig Vertrauen zu Ihnen, daß sie Ihnen lediglich den Status eines Passagiers dritter Klasse zuweist. Und als solcher dürfen Sie noch nicht einmal alle Räume des Raumschiffes betreten. Ihr erstes Ziel ist also klar: Ein höherer Status muß her.



Einer der wichtigsten Räume an Bord: Hier ruht Titania, der deaktivierte zentrale Bordcomputer.

Starship Titanic läßt Sie in typischer Render-Adventure-Manier durch die Hallen des Raumschiffs gleiten. Im Vergleich zu Point-and-click-Klassikern wie »Riven« sind aber einige Neuerungen zu vermelden. Zum einen gibt es ein richtiges Inventar. Zum anderen sind alle Roboter, denen Sie an Bord begegnen werden, sehr gesprächig. Mittels der guten alten Texteingabe per Tastatur befragen Sie diese zu den verschiedensten Themen oder lästern mit Ihnen über andere Roboter. Marsinta zum Beispiel ist nicht bei allen beliebt. Krage, der abgebrühte Dienstroboter, fördert gern sein Image als cooler Playboy und Barkeeper Fortillion benötigt Ihre Hilfe beim Drinkmixen. Ein kleines Barometer am linken

Im Gespräch



Douglas Adams versucht sich in einem neuen Metier. Nach beachtenswerten Erfolgen als Schriftsteller (»Per Anhalter durch die Galaxis«) steuert er für Starship Titanic nicht nur seinen guten Namen bei, sondern ist auch für die gesamte Hintergrundgeschichte verantwortlich.

PC PLAYER: Du bist durch den unkonventionellen Humor Deiner Bücher bekannt geworden. Kann der in einem Computerspiel überhaupt voll zur Geltung kommen?

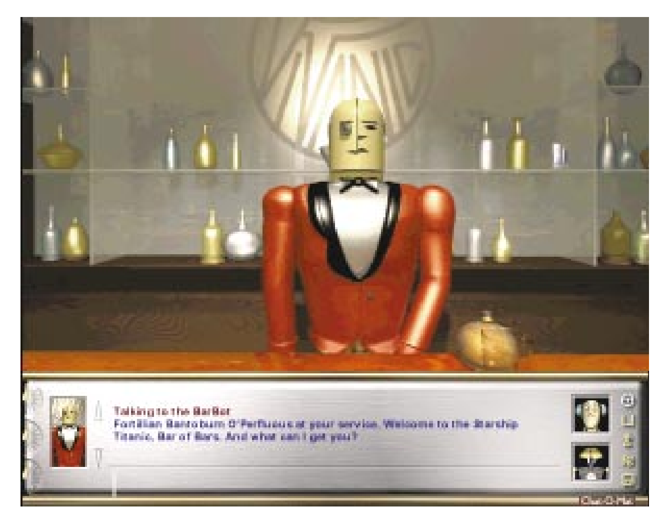
DOUGLAS: Mit Starship Titanic kann das viel besser als mit den meisten anderen Medien gelingen, da die einzelnen Charaktere sehr viel miteinander reden werden.

PC PLAYER: Wie sieht Deine Privateinstellung zu Computern aus? Spielst Du auch gern?

DOUGLAS: Ich war von Computern fasziniert, seit ich zum ersten Mal auf einem geschrieben habe. Computerspiele schaue ich mir allerdings kaum an. Das hat sowohl Vorteile wie Nachteile, wenn Du selber eins entwickelst. Man muß so viel lernen (mehr, als ich je gedacht hätte).

PC PLAYER: Direkte Konkurrenten zu Starship Titanic wären zum Beispiel Adventures wie Riven oder die Zork-Reihe. Was ist an Deinem Spiel einzigartig?

DOUGLAS: Die Programme sind nur bedingt vergleichbar. Wie bereits erwähnt, enthält Starship Titanic eine sehr anspruchsvolle Sprach-Engine, die mehr als 10 000 Zeilen Dialog verwaltet. Durch sie kommt es zu vielfältigster Interaktion zwischen den einzelnen Charakteren, die es in dieser Form bei den genannten Titeln nicht gibt.



Am unteren Bildrand zeigt der »Chat-O-Mat« den Dialogverlauf an. Eigene Konversationsbeiträge tippen Sie kurzerhand per Tastatur ein.

Bildrand hilft Ihnen, die Stimmungen Ihrer Gesprächspartner zu erkennen. Durch diese dienstbaren Geister gelingt es, die sterile Atmosphäre etwas zu beleben. Die Gänge in der Titanic selber sind trotzdem noch recht einsam. Daran ändern auch die gelegentlichen Kommentare eines Papageis nichts, der überall an Bord herumflattert. Zu sehen ist er nämlich nur in seinem Käfig in einem bestimmten Zimmer oder in Ihrem Inventar, wenn Sie ihn einfangen. Aber immerhin spricht er fließend Englisch – an der deutschen Version wird noch gearbeitet.

Neben den obligatorischen Rätseln – Sie müssen Computercodes knacken oder das vertrackte Bett im 3.Klasseabteil richtig aufbauen – sind auch die Raumkennungen sehr wichtig. Überall befinden sich sogenannte Succ-U-Busse, mechanische Saugvorrichtungen, die eine Art futuristische Rohrpost darstellen. Und die brauchen jene Zimmercodes, um benutzt werden zu können. **(uh)**

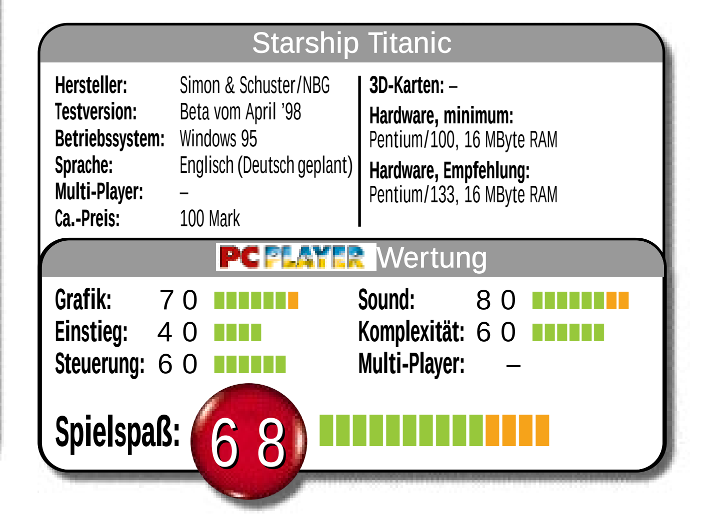
Udo Hoffmann ★★★★

Daß der ehrenwerte Mr. Adams der allgewaltig Programmverantwortliche ist, merkte ich spät stens bei der Unterhaltung mit den mechanische Dienern. Die weitschweifigen Kommentare, d diese von sich geben, kämen einem normalen En wickler niemals in den Sinn. Leider bringen s wenig spielerische Substanz. Ohnehin bezweif ich stark, daß die meisten Computerspieler heu zutage noch gern dazu bereit sind, Gespräche mi tels der Tastatur zu führen. Ein weiteres Manko i mindestens eine spielerische Sackgasse, d Starship Titanic aufweisen kann: Wenn Sie berei Passagier der ersten Klasse sind, kommen S nicht mehr in das Zimmer der zweiten Klasse, w es einen wichtigen Gegenstand gibt. Deshalb gi es, die nur fünf möglichen Speicherstände gut z verwalten.

Tröstlicherweise ist die Hintergrundgeschicht sehr originell. Mit fortschreitender Geschicht werden Sie einen Streit zwischen den drei Erba ern der Titanic aufdecken und an die Reparatu des Zentralcomputers gehen. Aber Achtung: D Rätsel sind zwar halbwegs logisch, aber schwe Anfänger werden für den Rest ihres Lebens mit d Titanic durch die Weiten des Alls schippern.

+ Ausgefeilte Story
+ Groteske Atmosphäre

– Dialoge per Text-Eingabe
– Sackgassen-Gefahr



Zusatz-CD für Fortgeschrittene und Profis

ZUSATZ CD

Starfleet Academy
Chekov's lost Missions

Sternzeit 2004,98: Kadett Austinat wagt sich für sieben neue Missionen erneut in den Raumschiff-Simulator der »Starfleet Academy«.



▲ **Hilfe, ein Triebwerk brennt: Der klingonische Captain sitzt in der Klemme.**

Während sein Kumpel Sulu für sein Kapitänspatent büffelte, machte Pavel Chekov lieber den Simulationscomputer der Sternenflottenakademie unsicher. Das Ergebnis: »Chekov's lost Missions«, sieben Einsätze, die Sie nur zusammen mit dem Hauptprogramm »Starfleet Academy« (Test in PC Player 11/97) fliegen dürfen. Die Missionen sind abwechslungsreich: Mal müssen Sie in einen Sternennebel fliegen, um dort eine Sonde auszusetzen, dann mit einem anderen Föderationsschiff auf Piratenjagd gehen oder den Geheimnissen einer ausgestorbenen Rasse nachspüren. Eine durchgehende Handlung gibt es allerdings nicht. Vor dem Abflug werden Sie von Captain Sulu oder dem Akademie-Ausbilder instruiert – Namensgeber Chekov tritt nur einmal auf den Plan. Mehr Leute bekommen Sie nicht zu Gesicht, denn alle Kontakte mit der Besatzung oder anderen Planeten und Raumschiffen laufen als Sprechfunkverbindung ab. Die Fluggrafik hat sich nur minimal geändert: Dazu gehören ein paar Außenansichten des Schiffs, eine erweiterte Schildanzeige sowie ein zweifelhafter Schalter zur Regelung der Spielgeschwindigkeit. Diese Verbesserungen waren aber schon im Patch auf die Version 1.20 des Hauptprogramms enthalten.

ADAC im All: Rührig schleppen Sie ein liegengebliebenes Schiff der Excelsior-Klasse ab. (Direct3D)

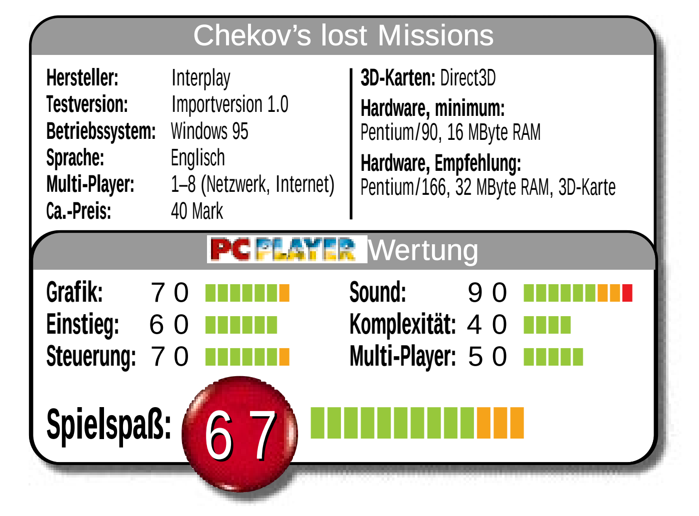
Am Ende einer jeden Mission folgt eine kurze Einsatzanalyse, dann geht es zurück ins Hauptmenü. Dort können alle sieben Einsätze jederzeit angewählt werden. Zwei neue Mehrspielervarianten sind auch noch dabei: In »Capture the flag« jagen Sie eine Flagge, »Mo' Profit« ist die Fortsetzung von »Net Profit«, dem »Elite light« des Hauptprogramms. **(ra)**



Roland Austinat ★★★★

Chekov wird einen Grund gehabt haben, diese Missionen zu verlieren: Die Präsentation ist äußerst lieblos. Ein Filmchen am Anfang, eins am Ende, mit viel Glück noch eine kleine Animation wie von einem Grafiker im ersten Lehrjahr – wo ist das Flair von Starfleet Academy geblieben? Etwas Kummer bereitet mir der fehlende Zusammenhang aller sieben Episoden. Die mögliche Einzelanwahl jedes Auftrags dämpft die Motivation ein wenig. Die beiden Netzwerk-Varianten sind nett, aber wahrhaftig keine Lichterscheinung.
Die Gold-Player-Regionen des Hauptprogramms bleiben der Zusatz-CD also verschlossen. Doch wir wollen nicht zu garstig sein: Von den offensichtlichen Schwächen abgesehen, passiert in den sieben Aufträgen jede Menge. Sie aktivieren die Selbstzerstörung Ihres Schiffes, schlagen sich mit Klingonen, Romulanern und Gorn herum, räuchern Piratenschlupfwinkel aus und versuchen sich als Konvoi-Anführer. Doch an einem Tag hat ein durchschnittlich begabter Nachwuchs-Captain alles gesehen. Ob das Ihnen der Preis von rund 40 Mark wert ist, müssen Sie entscheiden.

+ Passables Missionsdesign
+ neue Außenansichten
– Keine durchgehende Story
– Wenig Spiel fürs Geld



Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Outwars

Von dem Mars bis an die Venus, vom Uranus bis an den Rhein: Um penetrante Insekten mit größeren Kalibern als Spraydosen zu bekämpfen, zettelt die Menschheit handfeste »Outwars« an.



Der Charakter von Outwars kann aus verschiedenen Kameraperspektiven betrachtet werden.

Außerirdischenplage die Dreihundertzwölfte. Nachdem die Menschen entdecken, daß sie keineswegs alleine im Universum sind, dauerte es nicht lange bis zu der Einsicht, es eigentlich gerne sein zu wollen. Verwüsten doch die neuen (Un)Bekannten die fern der Erde gelegenen Kolonialplaneten. Da diese extraterrestrische Randale den interstellaren Frieden zerstört, setzt sich eine irdische Elitetruppe zur Wehr.

Sie sind ein Mitglied dieser Gruppe tapferer Männer und Frauen, Dreadnauts genannt. Ihre Aufgabe besteht im Ausmerzen jeglichen insektoiden Gesindels. Die Kampfhandlungen der missionsbasierten Einsätze finden in exotischem, dreidimensionalem Terrain statt. Hierbei betrachten Sie Ihren Elitesoldaten entweder aus verschiedenen Außenansichten oder steuern ihn direkt aus der Ich-Perspektive. Wie von anderen 3D-Shootern bekannt, verfügen Sie über eine rauhe Menge Waffen, etwa Schnellfeuergewehre, Raketenwerfer, Splittergranaten oder Minen mit Bewegungsmelder. Welche davon Sie mit in einen Einsatz nehmen, dürfen Sie allerdings vor jedem neuen Level individuell einstellen. Ebenso wählen Sie zwischen verschiedenen Kampfanzügen und diversen Teammitgliedern. Denn in »Outwars« kommandieren Sie nicht nur Ihren eigenen Charakter, sondern tragen zusätzlich die Verantwortung für künstliche Kameraden. Diesen lassen Sie durch ein »Wing Commander«-ähnliches Kommunikationssystem Befehle zukommen. Mancher fühlt sich auch an Looking Glass' interessantes, aber kommerziell gescheitertes SF-Spiel »Terra Nova« erinnert. Eine weitere Besonderheit stellt die Tatsache dar, daß Outwars dem Bildschirmhelden nicht nur die üblichen, kleinen Hopser gestattet, sondern über eine Jet-Pack nahezu völlige Bewegungsfreiheit bietet. Dadurch unterscheidet sich auch das Leveldesign von dem anderer 3D-Shooter (gewaltige Räume mit verschiedenen Höhenstufen werden aufgefahren). Speichern können Sie das Geschehen jeweils am Ende einer Mission. Ein Mehrspielermodus mit den übliche Einstellungen (Deathmatch, Capture the flag, Teamplay) ist ebenfalls vorhanden.

(vs)



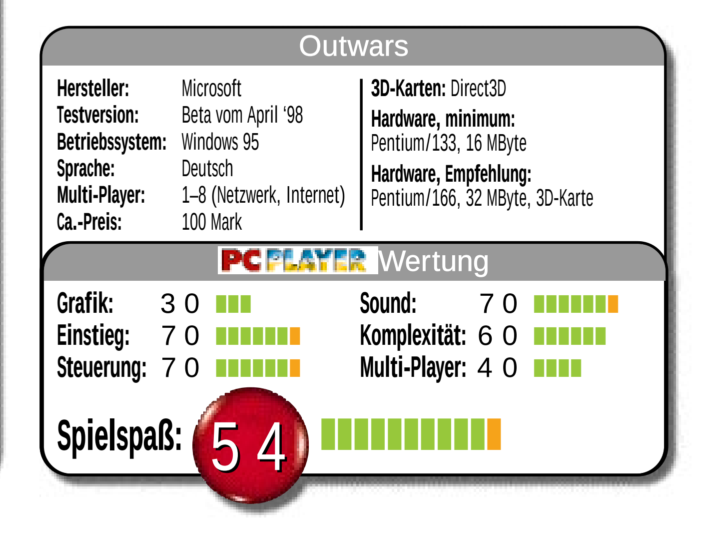
Sprengen Sie diesen diesen Reaktor mit einer selbstzündenden Mine in die Luft.



Volker Schütz ★★★

Die Technik ist tödlicher als ein ganzes Alien-Geschwader. Die klägliche Grafik schreckt auf Anhieb ab. Hat man bei Microsoft nicht verstanden, daß das Zeitalter der Bitmaps vorbei ist? Darüber hinaus sind die einzelnen Level auch noch schludrig und lieblos zusammengewürfelt. Durch Wände gehende Gegner sind noch eines der kleineren Übel. Trotzdem kann ich Outwars wegen seiner konsequenten Hintergrundgeschichte samt Zwischensequenzen eine gewisse Atmosphäre nicht absprechen. Selbst in den elenden Levels schafft stimmungsvolle Musik für ein begrenztes Maß an Nervenkitzel. Zumindest solange sich die Dilettantencrew deutscher Synchronsprecher zurückhält. Denn spätestens wenn mein Held die jeweilige Situation lethargisch mit Pippi-Langstrumpf-Stimme kommentiert, verpufft auch der kleinste Rest Paranoia-Ambiente.

+ Spannende Atmosphäre
+ Teamkollegen
- Schlechte Grafik
- Üble Synchronisation



Outwars

Hersteller:	Microsoft	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	60
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	40

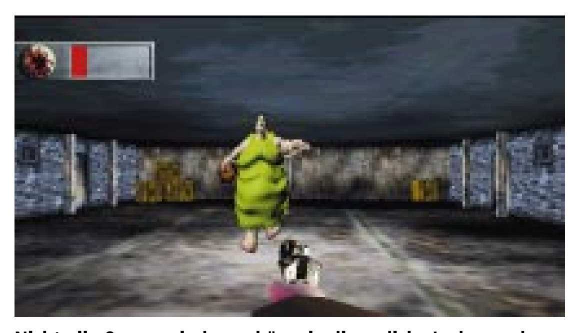
Spielspaß: 54

Action-Adventure für Einsteiger

John Sinclair: Evil Attacks

Nach Perry Rhodan hält nun auch der Romanserien-Star John Sinclair Einzug in die Spielewelt. Mit Beretta und Kruzifix bekämpft er untote Lümmel und dämonische Nervensägen.

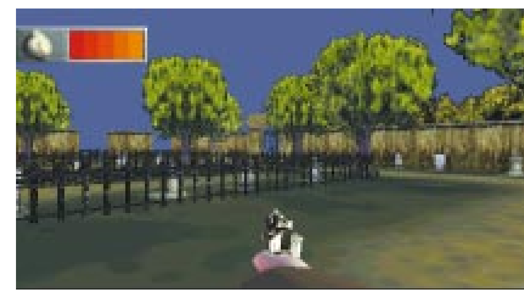
Der unerschrockene Ghostbuster des Bastei-Lübbe-Verlags gibt sich die Ehre: John Sinclair, seines Zeichens Geisterjäger (oder politisch korrekter: Beauftragter für putreszenziell Benachteiligte) beim Scottland Yard, tritt den Kampf gegen unheiliges Gesindel an. Die vier Kapitel seines ersten digitalen Abenteuers führen ihn von einem Rummelplatz in London über ein Kloster in der Eifel und ägyptische Grabstätten ins Herz von New York. All diese Orte wurden nämlich vom Bösen infiziert – was manchem in Bezug auf New York nicht außergewöhnlich vorkommen mag – und Sie dürfen zusammen mit John zur Rettung eilen. Dazu müssen Sie zwei verschiedene Spielprinzipien absolvieren.



Nicht alle Gegner sind so schön wie diese dicke Lady aus der Freak-Show.

»John Sinclair: Evil Attacks« bietet eine Mischung aus Action- und Adventure-Elementen: Auf der einen Seite klicken Sie in einem an »Riven« erinnernden Grafikstil ihren Weg durch gerenderte Bilder, lösen Rätsel, führen Gespräche oder sammeln beziehungsweise verwenden Gegenstände. Zwischen den einzelnen Render-Schauplätzen zeigen Kamerafahrten in grobpixliger Videoqualität ihr Vorankommen – eben wie von der Konkurrenz gewohnt. Auf der anderen Seite gibt es den Actionpart. Mit Karate-Fuß und Beretta kämpfen Sie in einer fast ausschließlich durch Bitmaps dargestellten Umgebung gegen Widersacher, welche aus einem einzigen Grafikelement (Vorderansicht) bestehen. Verschiedene Höhenstufen wie etwa bei »Jedi Knight« oder »Hexen 2« sind nicht vorhanden, es dominiert die plane Ebene, wodurch Bewegungsabläufe, etwa Springen oder Kriechen, weder nötig noch möglich sind. Ihr sogenannter DaVinci-Taschenrechner enthält neben dem Optionsmenü und der Speicherfunktion zwei kleine Minispielchen; namentlich Bones und Scully (Breakout). **(vs)**

▲ Hübsche Beine, aber warum stecken sie im Sitzpolster? Gut, daß Renderwesen keinen Schmerz fühlen.



Kein Scherz: Dies ist die 3D-beschleunigte Grafik von John Sinclair.

Volker Schütz ★★

Die Beurteilung des 3D-Parts von John Sinclair fäl mir schwer, da man »verdammter Mist« in eine Meinungskasten nicht verwenden darf. Also werd ich mir Mühe mit der Umschreibung geben: D Level sind platt wie Flundern, die Gegner häßlic wie erbrochener Seeigel, intelligent wie Qualle und die Steuerung so liebenswert wie ein mit Ka fee abgefüllter Riesen-Hai. Bei dem Gedanken a das Zusammenwirken all jener Greulichkeite gehen mir vor Schreck sogar die Vergleiche d maritimen Tierwelt aus.

Dabei nimmt sich die Adventure-Seite gar nicht s übel aus. Deren Zwischensequenzen erwecke durch die Professionalität der Sprecher und d schaurigen Hintergrundmusik tatsächlich so etwa wie Gruselstimmung, wenn ich allerdings auc nicht mit schlohweißem Haar vom Stuhl kipp (diese Reaktion bleibt dem besagten Action-Pa vorbehalten). Wäre John Sinclair ein reine umfangreicheres Adventure geworden, hätte ma den Kauf vielleicht sogar empfehlen können.

- \+ Nette Atmosphäre
- \+ Professionelle Sprecher
- − 3D-Action-Part nicht abstellbar
- − Völlig veraltet
- − Umständliche Steuerung

John Sinclair: Evil Attacks

Hersteller:	Bitlab	**3D-Karten:**	3Dfx, Permedia, Matrox Mystique
Testversion:	Beta vom April '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

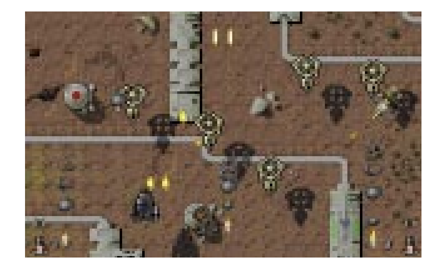
Grafik:	30	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	50
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 39

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Final Impact

Wer feuchten Auges an die Ballerspiel-Automaten seiner Jugend zurückdenkt, wird von manchem modernen Raumschiff-Kaputtnik schnell von der Nostalgiewolke gepustet. Der einfache, ehrbare Dauerfeuerspaß ist keiner, wenn trübe Technik, lauwarmes Design und allerlei Benutzerunfreundlichkeiten im Festplatten-Orbit aufeinanderprallen.



Auf braunem Terrain ist unser Mini-Raumschiff gerade noch auszumachen, in grauen Gefilden wird es grauenhaft.

Vor dem Hintergrund ruminvasierender Aliens spielen sich die 11 Missionen von »Final Impact« ab, die Sie frei anwählen können. Allerdings nur, sofern die höchst eigenwillige Installationsroutine Ihren PC für akzeptabel gehalten hat und fehlerfrei abläuft. Bevor Sie sich ins galaktische Kampfgetümmel stürzen, bestücken Sie Ihr Schiff mit Waffen und ausreichend Munition aus dem Shop. Ein Gewichtslimit und knappes Startkapital setzen Ihrem Kaufrausch jähe Grenzen, so daß nichts anderes übrig bleibt, als durch das Absolvieren gutdotierter Aufträge Geld zu verdienen und dies zum Ausbau oder für einen der drei gebotenen Flieger anzulegen. Per Tastatur oder Joystick manövrieren Sie Ihren Gleiter durchs von oben nach unten scrollende Feindesland und ballern durch Drehen in alle Richtungen. Zwischen den Abschnitten dürfen Sie den Zwischenstand speichern. **(ms)**

Monika Stoschek ★★

Die spartanische VGA-Grafik erinnert mich ebenso stark an vergangene Amiga-Zeiten, wie das meist unübersichtliche Gewusel, in dem der eigene Gleiter oft nur schwer oder zu spät auszumachen ist. Ein enormer Schwierigkeitsgrad und das Gepfriemel (O-Ton: »edit config.sys«) beim Installieren von Spiel und CD-Sound geben mir den Rest. Da buddele ich lieber gleich das alte »Xenon II« von den Bitmap Brothers aus.

+ (Unfreiwilliger) DOS-Praxiskurs

− Spieldesign mit Oberbart

Final Impact

Hersteller:	BMM
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1 - 2 (an einem PC)
Ca.-Preis:	50 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: 486er/100, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/120, 16 MByte RAM,

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	20
Einstieg:	20	**Komplexität:**	30
Steuerung:	30	**Multi-Player:**	30

Spielspaß: 28

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

F-15

Nachdem sich Andy Hollis mit »Longbow 2« an die Spitze der Helikopter-Simulationen gesetzt hat, widmet sich der Programmierer jetzt einem vertrauten Flugzeug. Statt wie die meisten Mitbewerber die F-22 in den Mittelpunkt zu stellen, ist bei der neuen Jane's-Simulation die gute alte F-15 der Star.



»FOX 2!« Mit dieser Rakete werden wir den Gegner etwas beschäftigen. Im Hintergrund rechts sehen Sie eine aufsteigende SAM. (3Dfx)

Es gab in letzter Zeit kaum eine Simulations-erprobte Softwarefirma, die ihre Finger vom neuen Stealth-Jet aus dem Hause Lockheed-Martin lassen konnte. In diese Phase der F-22-Inflation knöpft sich der frühere Microprose-Programmierer Andy Hollis in »F-15« einen Düsenflieger vor, der schon seit über 20 Jahren seine Runden dreht. Die Gründe für eine neue Simulation des »alten« Jets: Die F-15E beherrscht viele Aufgaben, erfüllt noch einen akzeptablen Stand der Technik, aber vor allem ist über dieses Flugzeug alles wichtige bekannt.



Das Cockpit der F-15E in seiner vollen Pracht, die über zwei Bildschirme reicht. (3Dfx)

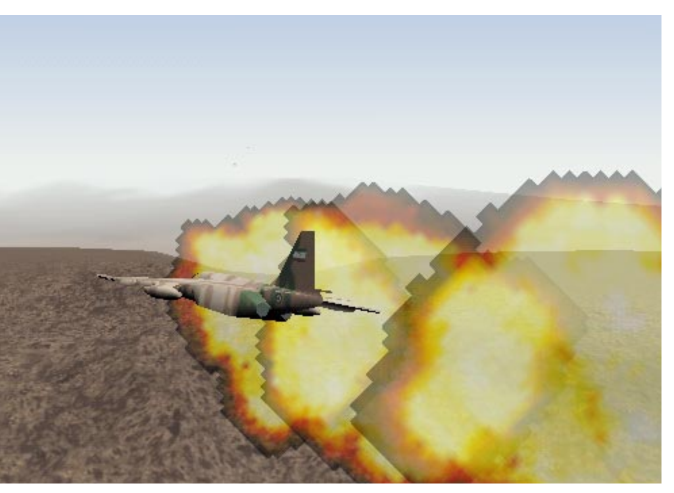
Die virtuellen Vorgesetzten konfrontieren Sie mit sehr unterschiedlichen Herausforderungen: Mal gilt es, die Luftüberlegenheit zu erringen, dann müssen bestimmte Flugzeuge daran gehindert werden, ihren Einsatzort zu erreichen. An Bodenzielen schaltet die »Strike Eagle« Flughäfen durch geschickt plazierte Bomben auf den Start- und Landebahnen aus, zerstört SCUD-Stellungen oder versenkt Kriegsschiffe, die im Golf umherschippern.

Im Hauptmenü wählen Sie außer dem Schnellstartmodus eine der Trainingsmissionen, die Sie mit allen wichtigen Manövern und Taktiken vertraut machen. Dazu dürfen PC-Piloten einen der 15 Einzeleinsätze spielen oder eine der beiden Kampagnen beginnen. Beide führen Sie wie die restlichen Aufträge in den mittleren Osten. Einmal nimmt die Besatzung an der Operation Desert Storm teil, dem Golfkrieg. Außerdem steht ein fiktiver Feldzug im Iran an, wo im Jahre 2002 eine Gruppe extremistischer religiöser Fanatiker durch ein Attentat an die Macht kommt. Die USA, geschwächt durch einen Nord-Süd-Koreakonflikt und den Abbau der eigenen Streitkräfte, kann nur mit einer Handvoll Maschinen aus Kuwait operieren. Eigene Missionen erzeugen Sie mit dem mitgelieferten Editor, den die Designer auch selbst verwenden. Dieser gibt Ihnen die Möglichkeit, alle möglichen Parameter selbst zu bestimmen; leider ist er sehr kompliziert zu bedienen.

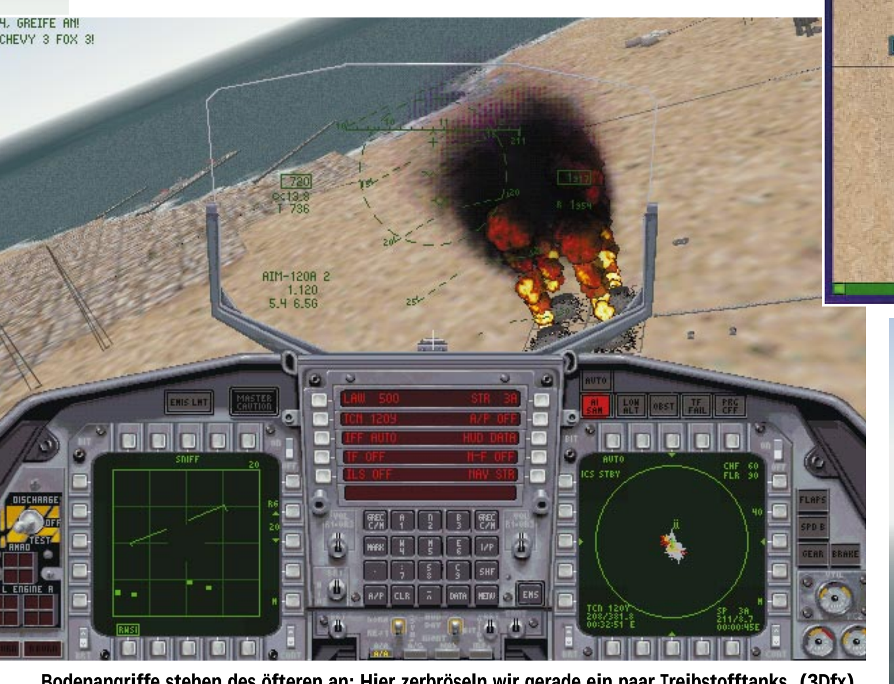
Für all diese Missionsaufgaben steht ein umfangreiches Arsenal von Waffen bereit: Außer den Standard-Luft-Luft-Raketen wie »Sidewinders« und »AMRAAMs« bestücken Piloten ihren Stahlvogel mit HARM-Antiradar-Geschossen, »Maverick«-Luft-Boden-Lenkkörpern und einer Vielzahl von Bomben, die teils gelenkt sind, teils einfach abgeworfen werden. Bei den oftmals sehr langen Flügen ins Einsatzgebiet helfen der Autopilot und eine Zeitbeschleunigung, Sie können per Knopfdruck sogar von einem Wegpunkt zum nächsten »springen« – was nicht sonderlich empfehlenswert ist, da die getestete deutsche Verkaufsversion des öfteren wichtige Orte außer acht läßt. Auch ansonsten zeigt sich die Steuerung zickig: So ließ sich das Flugzeug im



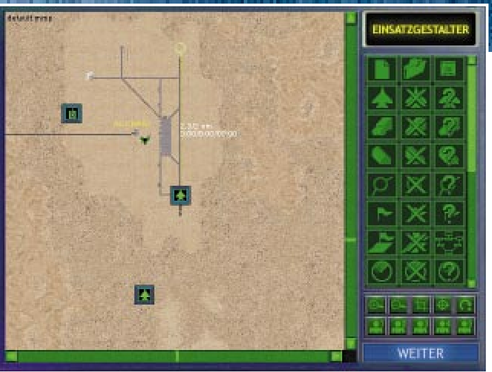
Formationsflug in der Abenddämmerung: Ihren Flügelleuten können Sie detaillierte Kommandos geben. (3Dfx)



Treffer! Diese SU-25 wird uns keine Schwierigkeiten mehr bereiten. Trotz 3Dfx-Unterstützung sehen die Explosionen nicht sehr ansehnlich aus. (3Dfx)



Bodenangriffe stehen des öfteren an: Hier zerbröseln wir gerade ein paar Treibstofftanks. (3Dfx)



Mit dem komplexen Einsatzgestalter generieren Sie eigenen Missionen, in denen Sie beispielsweise örtlich oder zeitlich bedingte Ereignisse einfügen.



Eine der schwierigsten Übungen ist das Tanken in der Luft. (3Dfx)

Falle eines funktionstüchtigen CH F-16 Combat Stick nicht ohne weiteres nach rechts fliegen; erst ein anderer Steuerknüppel sorgte für Abhilfe. Weiterhin verrät nur ein Blick in die »Readme«-Datei, daß Sie beim Wechsel auf realistischen Schwierigkeitsgrad die Steuerung ebenfalls auf »Experte« stellen müssen.

Im Cockpit, das sich über zwei Bildschirme erstreckt, lassen sich alle Schalter mit der Maus bedienen, was das Erlernen kryptischer Tastaturkürzel erspart. Sie können dazu die Position des Waffensystemoffiziers einnehmen, um von dort aus Ihr Feuerwerk zu kontrollieren. Warum allerdings nicht wie bei »iF-22« in den Multifunktions-Displays herumgeklickt werden kann, um etwa ein Ziel auszuwählen, bleibt uns verborgen. Ihr Abschneiden bei den einzelnen Kampagnenmissionen beeinflußt zwar den Fortgang des Konflikts, im Vergleich mit der Dynamik von Longbow 2 flacht der Einsatzgenerator jedoch ziemlich ab. Die grafische Darstellung kann mit der Hubschraubersimulation ebenfalls nicht mithalten: Die Morpheffekte der Texturen sind an den Bergen so stark, daß der Eindruck entsteht, dort flössen in Sekundenschnelle Gletschermoränen hinunter. Außerdem legt sich schon in recht geringem Abstand ein Nebel auf den Boden, was zwar Rechenzeit spart, aber nicht sonderlich hübsch ist.

In den USA erscheint übrigens eine Sonderausgabe des Spiels unter dem Namen »Officer's Edition«. Außer dem eigentlichen Programm samt Anleitung enthält die breitformatige Schachtel einen Aufnäher, ein Foto der F-15 samt einem Bildband sowie eine Original-Karte des mittleren Osten. Hierzulande wird diese Version jedoch nicht veröffentlicht. **(mash)**



Jet-Alltag ohne 3Dfx-Karte: Beim Software-Rendering fallen einige Effekte weg, und die Darstellung wird fühlbar langsamer.

Martin Schnelle ★★★★

Um es gleich vornweg zu sagen: Ich bin von F-1 enttäuscht. Nach dem hervorragenden Longbow hatte ich auf einen Referenztitel bei den Jet-Sin gehofft, aber statt dessen »nur« ein gutes Pr gramm erhalten. Wollen Sie im Realismus a »Experte« umschalten, sollten Sie dies auch b der Steuerung tun, da ansonsten benötigte Rada modi nicht funktionieren. Weiterhin könnte d Grafik mit den groben Explosionen und geringe Sichtradius hübscher sein. Und den Kampagne täte etwas mehr Dynamik gut. So schrammt d F-15 ganz knapp am Gold Player vorbei.

Dafür ist zumindest in den Einsatzgebieten viel lo alle interessanten Systeme der Maschine werde gut wiedergegeben. An Waffen kann alles zugel den werden, was im Arsenal schlummert. Trotz d Trennung zwischen Anfänger- und Expertenmodu sollten Einsteiger nicht zu diesem Programm gre fen. Falls Sie jedoch willens sind, sich mit dicke Handbüchern zu beschäftigen, finden Sie mome tan kein Spiel, das die F-15 besser simuliert.

+ Sehr komplex
+ Schön umgesetzte Flugphysik
- Steuerungsprobleme
- Grafik »nur« überdurchschnittlich

F-15

Hersteller:	Jane's Combat Simulations	**3D-Karten:** 3Dfx
Testversion:	Verkaufsversion 1.0.2 F	**Hardware, minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

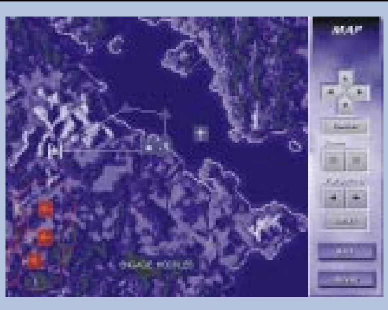
PC PLAYER Wertung

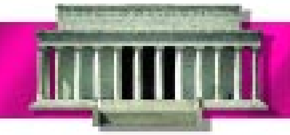
Grafik:	70	**Sound:**	80
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 79

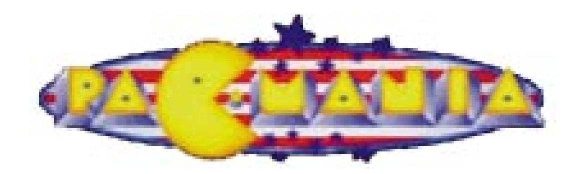
F-15 im Vergleich

Wie behauptet sich die jüngste Jetsimulation von Jane's Combat Simulations gegen die starke F-22-Konkurrenz von DID und Novalogic?

	F22 ADF (Spielspaß: 82)	F-22 Raptor (Spielspaß: 81)	F-15 (Spielspaß: 79)
Grafik	 F22 ADF: Dank Direct3D machen die Flugzeuge einen schönen Eindruck, die Tarnfarbe entspricht dem realen Schema. Die Objekte wirken allerdings etwas flach.	 F-22 Raptor: Als einzige Simulation in diesem Trio ohne 3D-Unterstützung wartet Raptor mit etwas pixeliger Darstellung auf. Trotzdem kann sich die Grafik sehen lassen.	 F-15: Mittels 3Dfx zaubern die Programmierer Licht- und Lensflare-Effekte. Im Detailreichtum und den Explosionen bleiben sie aber nur wenig über dem Durchschnitt.
Missionsplaner	 F22 ADF: Nur während des Fluges können Sie Wegpunkte etc. verändern; am ehesten entspricht die taktische AWACS-Karte einem Einsatzplaner.	 F-22 Raptor: Rudimentär lassen sich hier die Wegpunkte neu setzen, alles andere wie Zielzuweisung oder Teammanagement entzieht sich Ihrer Kontrolle.	 F-15: In diesem Reigen der schönsten Einsatzgestalter gewinnt Jane's: Detailliert läßt sich hier das Zusammenspiel der einzelnen Staffeln planen.
Terrain	 F22 ADF: Außer Wüste sehen Sie hier recht wenig, die seltenen Ortschaften müssen zudem auf gefilterte Texturen verzichten. Zumindest sind einige Gebäude zu sehen.	 F-22 Raptor: Auch Novalogic verzichtet auf viele Details, dafür werden softwaremäßig Bodentexturen gefiltert, das eigentliche Terrain samt der Küsten sieht hübsch aus.	 F-15: Die Bodentexturen wabern in der Gegend herum, und Ortschaften sind weitestgehend flach. Ansonsten sehen Sie hier ebenfalls hauptsächlich Wüste und Berge.
Kampagnen	 F22 ADF: Drei »Tours of Duty« in Ägypten, Äthiopien und Saudi-Arabien stehen an, wobei die Missionen aufeinanderfolgen und sich gegenseitig nicht beeinflussen.	 F-22 Raptor: Novalogic macht es sich ebenfalls einfach und bietet in fünf Gebieten Auftragsfolgen. Alle 46 Einsätze müssen in sklavischer Reihenfolge absolviert werden.	 F-15: Das einzige der drei Programme, das dynamische Kampagnen bietet. Die beiden Feldzüge kommen jedoch nicht an die Helikopter-Referenz »Longbow 2« heran.



Klassiker der Spielegeschichte



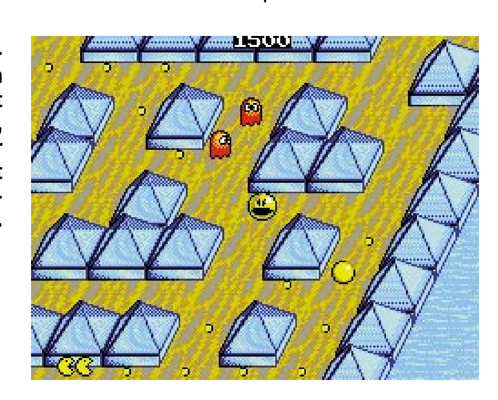
Gehüpft wie gesprungen: Pac Man mampft sich in die Spiele-Neuzeit und hetzt unsere Lieblingsgeister durch isometrische 3D-Irrgärten.

Sieben magere Jahre mußten »Pac Man«-Fans warten, ehe ihr Idol in einer optisch modernen Umgebung wieder auf Geisterjagd ging: 1987 erinnerte sich Namco an die glorreichen Zeiten der gelben Grinsekugel und holte sie »Pac-Mania« aus der Mottenkiste. Dabei gingen die Entwickler überlegt zur Sache und schnitzten nicht überhastet ein komplett neues Spielprinzip: Der wesentliche Unterschied zu den erfolgreichen Vorgängern »Pac-Man« und »Ms. Pac Man« war das neu entdeckte Sprungtalent des Helden: Kommt Pac Man einem Gespenst zu nahe, kann er nicht nur ausweichen, sondern darüber hinwegspringen. Diese winzige Änderung reichte aus, um alte und neue Pac-Man-Fans zu begeistern.

Natürlich spielte auch die grafische Frischzellenkur eine Rolle: Pac Man durchwanderte keine einfarbigen, bildschirmgroßen Labyrinthe, sondern erkundete eine Handvoll isometrisch dargestellter 3D-Szenarien, die behende über den Bildschirm scrollten. Keine Ausgeburt an High-End-Optik, aber eine liebevolle, hübsche Spielumgebung. In Verbindung mit den bewährten Features Pillen, Geister und Bonus-Obst erspielte sich Pac-Mania 1987 einen vorderen Platz in den Arcade-Charts. Umsetzungen folgten für Commodore 64, Amiga und Sega Master System.

Wer heute Pac-Mania spielt, hat daran ebensoviel Spaß wie vor zehn Jahren. Der Beweis, daß einfache Spielkonzepte wie Pac Man, Pengo oder Tetris Jahrzehnte überdauern, ist längst erbracht und wird von Pac-Mania eindrucksvoll untermauert. Selbst die Grafik macht noch 1998 einen sympathischen Eindruck und läßt moderne Polygon-Welten und 3Dfx-Raumkreuzer (kurzzeitig) vergessen. Nicht nur Pac-Man-Fetischisten sollten dem hüpfenden Pillenknicker eine Chance geben.

(Martin Gaksch/hl)

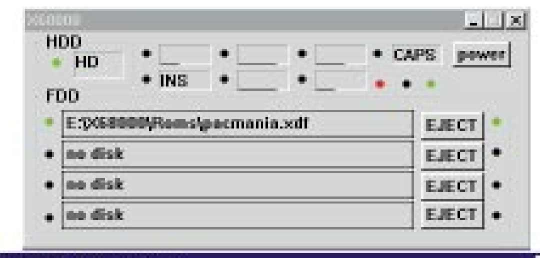


Die Master-System-Version ist optisch nicht ganz so hübsch, spielt sich aber fast genauso gut wie das Arcade-Original.

Pac-Mania im Internet

Da es noch keine Emulation des Spielautomaten gibt (dezenter Hinweis an das MAME-Team), rufen wir uns das japanische Computersystem X-68000 in Erinnerung, das auf Windows-95-PCs in der »EX68«-Emulation weiterlebt. Für diesen Rechner gab es viele authentische Arcade-Umsetzungen – darunter auch Pac-Mania. Der »EX68«-Emulator ist zur Zeit in Version 0.30 erhältlich, läuft jedoch erst auf Pentium-II-Systemen halbwegs flüssig.

Wer weniger Power zur Verfügung hat, holt sich den Master-System-Emulator »Massage« (aktuelle Version 0.8). Die Pac-Mania-Umsetzung für Segas antike 8-Bit-Konsole ist zwar nicht so gut wie die X-68000-Fassung, spielt sich aber tadellos und bietet alle Arcade-Levels.





▲ Ganz oben sehen Sie das Interface des EX68-Emulators, den Sie mit »virtuellen Disketten« in vier Laufwerken füttern können.

Die Irrgärten in Pac-Mania sind mächtig groß und scrollen in alle Richtungen. (X-68000)

Pac-Mania

- **Erstveröffentlichung:** 1987
- **System:** Spielautomat
- **Hersteller:** Namco
- **PC-Emulationen:** EX 68, Massage
- **Internet:** http://www.davesclassics.com, http://web.onyxnet.co.uk/John.Stringer-Oxford.onyxnet.co.uk/index.html
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... Pac-Mania sieben Jahre nach dem Original-Pillenfresser das zeitlose Spielprinzip wieder aufgriff und in die dritte Dimension führte.



ALLE TESTS von 1998 auf einen Blick

Spiel	Ausgabe	Wertung	Seite
3D Ultra Pinball – Lost Continent	1/98	69	162
Actua Golf 2	5/98	72	99
Actua Ice Hockey	5/98	70	98
Actua Soccer 2	1/98	72	146
Addiction Pinball	3/98	70	107
Air Warrior 3	3/98	55	100
Andretti Racing	1/98	46	110
Anno 1602	5/98	82	128
Anstoss 2: Verlängerung	4/98	75	104
Arcade's Greatest Hits: The Midway Collection 2	4/98	69	106
Area-D	1/98	19	159
Armor Command	5/98	58	114
Balance of Power	2/98	78	102
Balls of Steel	2/98	63	172
Battleground 6	1/98	60	178
Battleground 7	1/98	54	178
Battleground 8	1/98	65	178
Battlezone	4/98	90	72
Birthright	2/98	46	156
Black Dahlia	5/98	56	112
Blade Runner	1/98	80	94
Blaster	2/98	26	103
Bleifuss Rally	1/98	75	152
Bob Squish	1/98	22	164
Buccaneer	1/98	55	166
Bug Riders	4/98	45	156
Bust-a-Move 2	4/98	68	108
Carmageddon Splat Pack (deutsch)	1/98	69	91
CART Precision Racing	3/98	80	74
Civ 2: Fantastic Worlds	1/98	79	198
Close Combat 2	1/98	62	98
Croc	3/98	81	60
Curse of Monkey Island, The	1/98	89	78
Daggerfall: Battlespire	2/98	62	170
Dark Colony: The Council Wars	4/98	39	113
Dark Omen	4/98	76	78
Dark Reign Missions-CD	5/98	81	133
Dark Rift	4/98	63	112
Days of Oblivion	5/98	12	95
Deadlock 2	5/98	62	110
Defiance	1/98	22	99
Descent to Undermountain	3/98	46	98
Diablo: Hellfire	1/98	74	158
Die by the Sword	5/98	78	94
Dilbert's Desktop Games	3/98	27	90
Dogday	2/98	38	154
Drilling Billy	1/98	42	164
DSF Baseball pro 98	1/98	63	150
DSF Football pro 98	1/98	56	150
Dunkle Manöver	4/98	73	82
Earth 2140 Missions-CD	5/98	76	135
F/A 18 Korea	2/98	64	144
F1 Racing	1/98	90	104
F22 ADF	1/98	82	114
F-22 Raptor	1/98	81	122
Fallout	1/98	85	194
FIFA 98 – Die WM-Qualifikation	1/98	89	124
Fighting Force	5/98	71	136
Final Liberation	2/98	61	166
Flight Unlimited 2	2/98	74	142
Flying Saucer	5/98	65	121
Formel 1 '97	4/98	72	92
Forsaken	5/98	85	84
Frogger	1/98	78	160
GNAP	2/98	59	159
Golf Pro, The	5/98	71	92
Grab des Pharao	3/98	41	111
Granny	3/98	27	106
Great Battles of Caesar	5/98	58	116
Great Battles of Hannibal	1/98	67	168
Halls of the Dead	5/98	61	101
Heavy Gear	1/98	83	84
Herrscher der Meere	1/98	63	176
Hexen 2 Missions-CD	5/98	81	100
iF-22	5/98	77	138
Incoming	5/98	65	90
Incubation Missions-CD	5/98	82	134
I-War	1/98	74	130
Jack Nicklaus 5	3/98	82	82
Jazz Jackrabbit 2	4/98	58	85
Jedi Knight: Myteries of the Sith	4/98	84	96
Jet Moto	4/98	76	100
Journeyman Project 3	2/98	77	150
Kick Off 98	1/98	38	148
KKND Xtreme	2/98	59	92
Korea	5/98	66	139
Last Bronx	4/98	73	110
Liberation Day	4/98	77	94
Longbow 2	1/98	86	118
Lords of Magic	2/98	79	146
M 1 Tank Platoon 2	5/98	83	102
Madden NFL '98	1/98	76	144
Mage Slayer	1/98	37	189
Maximum Force	4/98	48	155
Men in Black	1/98	55	156
Montezuma – Der Fluch der Azteken	2/98	55	153
My Friend Koo	3/98	58	113
NBA Action 98	3/98	78	80
NBA Live '98	1/98	88	140
Netstorm	1/98	69	188
NHL Open Ice	2/98	65	164
Nightmare Creatures	3/98	69	112
Nitro Riders	5/98	83	106
Nuclear Strike	1/98	50	184
Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	85	194
Ostfront	2/98	18	173
Overseer	5/98	77	124
Pandemonium 2	3/98	79	108
Pax Imperia 2 – Eminent Domain	1/98	74	172
Perry Rhodan: Brücke in die Unendlichkeit	3/98	57	72
Perry Rhodan: Operation Eastside	3/98	68	64
Pilgrim	1/98	64	182
Pink Panther und die Zauberformel	4/98	68	159
Planet Blupi	1/98	30	190
pod: Back to Hell	2/98	74	162
Politica	2/98	61	152
Powerboat Racing	4/98	67	98
Puzz 3D	1/98	9	200
Queen: The Eye	1/98	60	182
Reap, The	1/98	75	186
Rebel Moon Rising	2/98	27	85
Red Baron 2	2/98	80	138
Redline Racer	5/98	74	122
Riana Rouge	5/98	19	113
Rising Lands	3/98	62	88
Sabre Ace: Konflikt über Korea	1/98	63	192
Search and Rescue	4/98	54	153
Sega Rally Racing (für MMX)	3/98	67	115
Sega Touring Carts	3/98	68	78
Semper Fi	5/98	28	96
Sentient	4/98	40	157
Seven Wars	4/98	35	116
Shadow Master	2/98	37	169
Shanghai Dynasty	3/98	76	92
Sign of the Sun	2/98	21	84
Ski Racing (DSF Ski)	4/98	62	102
Skull, The	2/98	13	163
Soda Offroad Racing	2/98	53	160
Star Trek Pinball	4/98	59	109
Star Trek: The Game Show	5/98	61	109
Star Wars Monopoly	1/98	69	200
Stealth Reaper 2020	4/98	25	154
Steel Panthers 3	1/98	53	170
Streets of SimCity	2/98	31	104
Suit, The	2/98	8	163
Takeru	2/98	37	158
Tamagotchi	3/98	35	94
Tenka	3/98	29	96
Test Drive 4	2/98	68	98
TOCA	1/98	64	112
Twisted Metall	4/98	65	158
Ubik	4/98	67	90
Ultimate Race	2/98	79	100
Uprising	1/98	79	90
Vlad Tepes Dracula	4/98	38	116
War Wind 2	2/98	70	174
Warbreeds	4/98	62	114
Wing Commander: Prophecy	2/98	85	86
Winter Race 3D	2/98	29	165
World Wide Rally	2/98	11	162
X-Car – Experimental Racing	1/98	33	154
You don´t know Jack	3/98	73	114
Z: ExpansionSet	2/98	56	167
Zombiville	4/98	17	157
Zork: Grand Inquisitor	1/98	78	128



Special: Action-Adventures

TRAUMHOCHZEIT

Ein »Action-Adventure« ist nicht einfach ein Abenteuerspiel, in dem kräftig geballert wird. Das gut gemischte Genre hat seit dem »Tomb Raider«-Erfolg viel Rückenwind: 3D-gepowert setzen auch die nächsten Episoden der ehrwürdigen Serien »Ultima« und »King's Quest« auf eine spielerische Ehe aus Geschicklichkeit und geistiger Herausforderung. PC Player beleuchtet die wichtigsten Action-Adventures der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

Anders als Rollenspiele oder Adventures sind Action-Adventures keine Gründungsmitglieder der Computerspiele-Ära. Erst in den 80er Jahren kamen Designer und Programmierer auf die Idee, simple Hüpf-und-Spring-Orgien durch kleine Rätsel aufzuwerten. Dieser Einfall kam gut an, und so erlebte das Genre in den 8-Bit-Achtzigern seine erste Blütezeit. Mal zweidimensional wie in »Impossible Mission« auf dem C 64, mal in isometrischer Pseudo-3D-Perspektive im bildschirmweise umschaltenden »Knight Lore« für den Sinclair Spectrum. Wirklich dreidimensional ging es nur in Ansätzen zu, so in »Mercenary«, einer Art »Elite light« auf einer Planetenoberfläche.

Ende der 80er gingen C 64 & Co. in Pension und mit ihnen auch vorübergehend die Action-Adventures, die in der ST/Amiga-Epoche etwas untergingen. Dann kamen allmählich die PCs, die spieltechnisch mit höchst unfreundlichen Grafik- und Sound-Voraussetzungen aufwarteten. Die Genre-Wiedergeburt leitete 1993 Infogrames mit »Alone in the Dark« ein - noch heute nehmen sich viele Titel den Altmeister des gepflegten Grusels zum Vorbild. Chefentwickler Frédérick Raynal machte sich mit der Adeline-Crew auch mit »Little Big Adventure« oder »Time Commando« ums Genre verdient. Drei Jahre später ging eine weibliche Heldin spektakulär und in echter 3D-Grafik auf Tour: Lara Croft in »Tomb Raider«. Und das so erfolgreich, daß ganze Heerscharen von Programmierern dem Vorbild nacheiferten: Das Action-Adventure ist wieder da. Selbst die klassische »King's Quest«-Abenteuerreihe wird bei ihrer nächsten Episode auf die Mischung »Rätsel + Echtzeitkämpfe + 3D-Grafik« setzen; Rollenspiel-Schlachtschiff »Ultima 9« segelt in ähnliche Gefilde.

Der Steckbrief

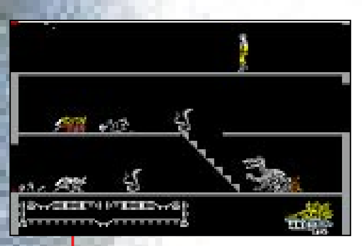
Auf diese Dinge kommt es uns bei einem Action-Adventure an: Sie steuern einen oder mehrere Charaktere durch eine Spielwelt. Dabei haben die Helden immer ein großes Ziel vor Augen. Das kann die Rettung der holden Geliebten, die Suche nach einem geheimnisvollen Schatz oder die Erforschung geheimnisvoller Welten sein.

Wie in einem Actionspiel greifen die Guten schon mal zur Waffe, wenn ein garstiger Gegner den Weg versperrt oder hüpfen und springen über Hindernisse wie Schluchten und Felsbrocken. Unterwegs liegen reichlich Gegenstände wie Schlüssel, Zaubertränke und ähnliche Kostbarkeiten herum. Manchmal, aber nicht immer, können diese aufgesammelt und eingesteckt werden, um sie später gewinnbringend einzusetzen.

Das können Sie auch in vielen Jump-and-run-Titeln machen, doch denen fehlen die typischen Abenteuerelemente: Gespräche mit anderen Figuren, das Ausführen kleiner Aufträge, das Lösen von Rätseln und Denksportaufgaben binden Sie in die Rahmenhandlung mit zahlreichen Subplots ein. **(ra)**

Aztec (Data East, 1983)

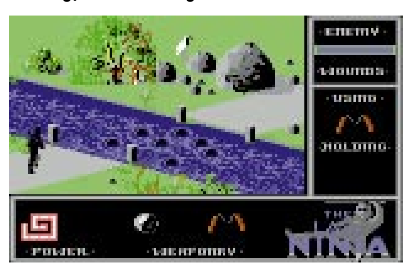
Der Urahn aller 2D-Action-Adventures wie »Prince of Persia« oder »Oddworld: Abe's Oddysee« ist **Aztec**. In den frühen 80ern wurde das Spiel für 8-Bit-Veteranen wie Apple II und C 64 entwickelt. Auf der Suche nach einem sagenumwobenen Idol stieg ein unerschrockener Abenteurer in Südamerika in die Kellergewölbe einer Tempelanlage hinab. Gegner wie Riesenspinnen, Aztekenkrieger, Dinosaurier oder eine Art Hamburger mit Glibbertentakeln sorgten für Nervenkitzel beim Durchsuchen der zahlreichen Schatztruhen, in denen sogar die Gebeine Ihres eher erfolglosen Vorgängers Professor von Foerster lagerten.

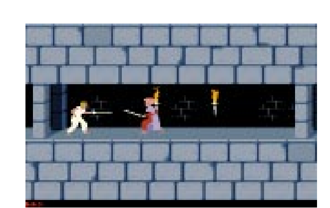


Die 15 Jahre alte Tastatursteuerung ist noch heute erstaunlich komplex: Der Held kann rennen, gehen, kriechen, springen, fechten, schießen und mit ein paar Granaten verschlossene Räume aufsprengen. Das haben Sie auch dringend nötig – Fallen wie herabsinkende Decken oder einströmendes Wasser sorgen sonst für ein vorzeitiges Ende.

The Last Ninja (System 3, 1987)

Ab in die dritte Dimension: Schon »Knight Lore« und Konsorten führten die isometrische 3D-Ansicht in Action-Adventures ein, doch erst bei **The Last Ninja** sah dieser Look richtig lecker aus. Sie lenkten den Ninja auf dem C 64 in einen Rachefeldzug durch Parks und Tempelanlagen, in denen es nicht nur auf genaues Springen ankam: Mit einer Reihe von Schlägen und unterwegs aufgelesenen Waffen erwehrten Sie sich zahlreicher Bösewichte. Die Joystick-Steuerung war etwas gewöhnungsbedürftig, schließlich gab es nur acht Richtungen und einen Knopf. Der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe war deshalb enorm hoch – vielleicht sollten so die doch eher schlichten Puzzle-Elemente wie »Woher bekommt man den Schlüssel zum Tempel?« verschleiert werden? Der letzte Ninja hatte sogar zwei Nachfolger, die sich in frühen 90ern aber nicht mehr so recht behaupten konnten. Nostalgiker haben bald wieder Grund zum Klingenputzen: System 3 plant derzeit einen Ninja-Nachfolger für den PC.





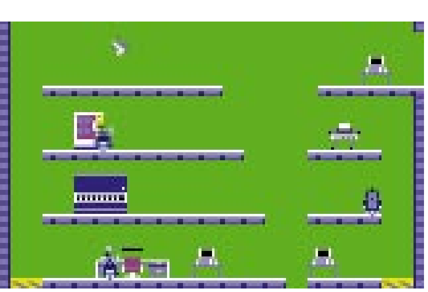
Prince of Persia (Brøderbund, 1990)

Auf PCs sah es für Spiele Anfang der 90er düster aus: Miese Grafik, langsame Prozessoren und keine Soundkarten – nicht gerade die besten Voraussetzungen für ein zünftiges Abenteuer. Doch dann kamen EGA-Grafik mit satten 16 Farben und der Adlib-Soundstandard. Genau richtig für Jordan »Karateka« Mechner mit seiner Geschichte aus 1001 Nacht: Böser Großwesir entführt liebreizende Prinzessin. Unser Held setzt den beiden nach und rennt, rangelt und rätselt sich durch zwölf 2D-Level. **Prince of Persia** ist kein leichtes Spiel, trotzdem war es so erfolgreich, daß 1992 eine etwas knobellastigere Fortsetzung erschien.

1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990

Impossible Mission (Epyx, 1984)

»Another visitor – stay a while, stay forever!« Was war das? Kam da wirklich gerade eine Stimme aus dem Monitor? Mit **Impossible Mission**, veröffentlicht vom seinerzeit sehr erfolgreichen Softwarehaus Epyx (»Summer Games«, »Pit Stop«), schrieb Programmierer Dennis Caswell Geschichte. Das Action-Adventure protzte nicht nur mit einem für damalige Verhältnisse enorm fließend animierten Helden (links oben im Bild: Rolle vorwärts), sondern brachte dem C 64 sogar das Sprechen bei. So raunte Chefbösewicht Elvin Atombender den Blechkumpanen ein fieses »Kill him, my robots!« zu, während der tapfere Agent beim Ableben einen markerschütternden Schrei losließ. Außerdem durfte auch kräftig geknobelt werden: Die Wachroboter in Elvins Stützpunkt paßten auf dessen Habseligkeiten auf, in denen sich etliche Puzzleteile versteckten. Richtig zusammengesetzt verschafften diese Ihnen Zugang zu weiteren Räumen und schließlich dem Versteck des wahnsinnigen Wissenschaftlers. Vier Jahre später erschien als vorletzter Titel der Epyx-Firmengeschichte der Nachfolger »Impossible Mission 2«. Das Spiel war nicht schlechter als Teil eins, bot jedoch zu wenig Neues, um ein ähnlich großer Hit zu werden.



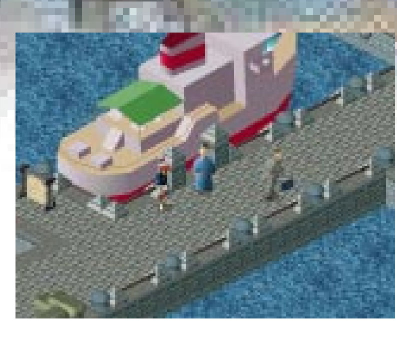
Alone in the Dark (Infogrames, 1992)

Eines der innovativsten und richtungsweisenden Action-Adventures kam aus Frankreich. Infogrames landete mit **Alone in the Dark** einen Hit, der noch heute vielen Spielen wie »Resident Evil« als heimliches Vorbild gilt. Beim Herumstöbern im Haus des verblichenen Jeremy Hartwood sorgen ständig wechselnde Kameraperspektiven und die unheimliche Geräuschkulisse für eine gepflegte Gänsehaut. Springen unverhofft ein paar Untote durch ein Fenster, zuckt garantiert jeder Spieler zusammen. Erstmals bot eine Grafik-Engine geschmeidig animierte Polygonhelden und wurde prompt für zwei Nachfolger gemolken. Doch der Reiz des Neuen war dahin, Puzzles und Story wurden Folge für Folge schwächer. Nicht umsonst setzte sich Chefdesigner Frédérick Raynal mittendrin ab und gründete die Firma Adeline (»Little Big Adventure«). Mit »Time Gate: Knight's Chase« wollte Infogrames 1996 eine weitere Trilogie ins Leben rufen, doch der Plan ging in die Binsen: Technisch wurde zu wenig am Altbekannten geändert, die Handlung (Held muß Freundin retten) gewann auch keinen Blumentopf für Originalität.





Little Big Adventure (Adeline, 1994)



Made in France, Teil 2: **Little Big Adventure** verrät auf den ersten Blick, daß der »Alone in the Dark«-Designer Frédérick Raynal seine polygonen Finger wieder im Spiel hatte – doch diesmal sind Sie, beziehungsweise Held Twinsen, in isometrischer SVGA-Ansicht unterwegs. Twinsen muß den großen Diktator Funfrock stürzen und reist dazu rund um den Planeten Twinsun. Obskure Typen stehen ihm dabei zur Seite oder im Weg. Dagegen kann sich Twinsen mit drei Schlagarten nur begrenzt wehren, doch mit den vier Bewegungsar-



ten normal, sportlich, aggressiv und vorsichtig schleicht der kleine Wicht sich um manche Gefahren herum. Für Gram sorgte die Speicherfunktion: Bei jedem Bildwechsel wurde gesichert – auch, wenn man in diesem Moment den Gegnern in die Falle ging. Beim zweiten Teil, der drei Jahre später erschien, wurde dieses Manko gottlob ausgemerzt.

The lost Vikings (Interplay, 1993)

Hägar und die Folgen: In Interplays **The lost Vikings** mußten Sie drei Wikinger gleichzeitig nach Hause bugsieren. Ein böser Außerirdischer hatte das nordische Trio in seinen Privatzoo entführt, was diesem natürlich nicht gefällt. Jeder Kamerad besitzt eine besondere Eigenschaft, die beim Lösen der Puzzles hilfreich ist: Baleog verschießt Pfeile und haut mit dem Schwert zu, Olaf kann mit seinem Schild Gefahren abwehren und schweben, Erik springt weit und zerkloppt mit seinem Kopf harte Steinmauern.
Anders als in Coktel Visions artverwandter »Goblins«-Serie stand der Abenteuer-Aspekt etwas im Hintergrund. Die spärlichen Dialoge liefen automatisch ab. Dafür gab es kleine Geschicklichkeits-Einlagen und knackige Rätsel über mehrere Bildschirme hinweg, zu deren Lösung man munter zwischen den drei Helden wechseln mußte.

Bioforge (Origin, 1995)

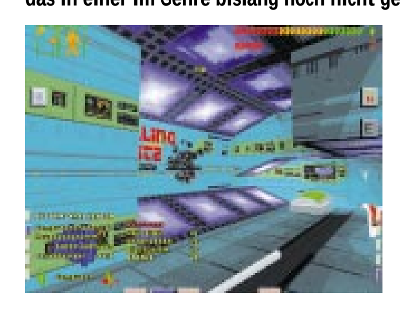


Im Jahr eins nach »System Shock« schlägt Origin wieder zu. **Bioforge** spielt nicht mehr in der Ich-Perspektive, sondern schmückt sich mit umschaltenden Außenansichten, frei nach »Alone in the Dark«. Jedoch wirken die polygonbasierten Figuren nicht unbehauen und nackt, sondern wurden mit plastischen Texturen überzogen. Das erzeugte zusammen mit der unheimlichen SF-Story eine beklemmende Spannung. Schließlich werden Ihnen nicht jeden Tag ein paar Körperteile entnommen und dafür einige Cyborg-Elemente eingepflanzt. Die Flucht aus diesem Alptraum steuerte sich über den vierfach belegten Zahlenblock – gewöhnungsbedürftig. Dabei erfuhren Sie Stück für Stück etwas über Ihre Identität und zeigen Kreativität: Lassen Sie ein Monster doch mal in einer Falltür verschwinden oder öffnen Sie ein Schott per ferngesteuertem Medo-Roboter. Frage an Origin: Wo bleibt Teil 2?

1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998

System Shock (Origin, 1994)

Noch heute gilt das futuristische **System Shock** als eins der besten Action-Adventures aller Zeiten. Die »Ultima Underworld«-Programmierer von Looking Glass zog es ins All: Auf der Raumstation Citadel müssen Sie den durchgeknallten Großrechner Shodan abschalten – und das in einer im Genre bislang noch nicht gesehenen Grafk-Fulminanz. Die 3D-Ego-Ansicht mit animierten Texturen und Lichteffekten macht selbst heute in der SVGA-Auflösung eine gute Figur. Feindliche Mutanten, realistische Schwerkrafteffekte und Rätsel im Cyberspace ließen kaum Wünsche offen. Dazu durfte zu Beginn festgelegt werden, wie komplex Kampf, Rätsel, Handlung und Aktionen im Cyberspace sein sollten. So paßt sich System Shock perfekt an jeden Spieler an. Übrigens: Schon ein Jahr zuvor hatte Origin »Shadow Caster« mit einer 3D-Ego-Ansicht veröffentlicht, das aber eher ein 3D-Shooter mit Rollenspiel-Zuckerguß war.



Tomb Raider (Eidos, 1996)

Wer von **Tomb Raider** trotz der Medien-Dauerpräsenz von Heldin Lara Craft nichts mitbekommen hat, heißt entweder Robinson Crusoe oder lebt seit Jahren in Dunkelhaft. »Wenn wir schon monatelang ein Spiel entwickeln, soll die Hauptperson wenigstens gut aussehen«, argumentierte einst ein Designer des britischen Programmierteams Core.
Der Rest ist Geschichte: Wohlgebaute Archäologin reist rund um den Globus, um in damals revolutionärer 3D-Grafik nach dem verschollenen Scion zu suchen. Hebel und Maschinen, böse Menschen und Tiere gibt es zuhauf – nur die Story wird etwas schmalbrüstig in Zwischensequenzen weitererzählt. Der schönste Nebeneffekt: Das zuletzt etwas lahmende Genre der Action-Adventures bekam eine kräftige Aufbauspritze verpaßt, und der Grafikstil, bei dem man von außen auf die eigene Spielfigur blickt, inspirierte gar die nächsten Teile der »Ultima«- und »King's Quest«-Serien. **(ra)**

Ecstatica (Psygnosis, 1995)

Alles so schön rund hier – so könnte das Motto von **Ecstatica** lauten. Altmeister Andrew Spencer, auf dessen Kappe unter anderem »International Soccer« für den C 64 geht, hatte wohl bei den Franzosen gespickt: Wenig Adventure, viel Action, dazu die bekannten Kamerawechsel, fertig ist das Programm. Ein ganzes Dorf gilt es zu erkunden, dessen Einwohner im Vergleich zu »Alone in the Dark« aus Ellipsoiden zusammengesetzt sind. Eine üble Inventarverwaltung und knüppelharte Zweikämpfe machten Ecstatica nur für Profis genießbar.

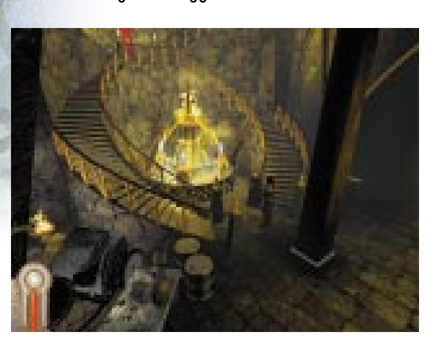




DARK EARTH

Arkhan, ein sogenannter Hüter des Feuers, schlägt sich in einer äußerst finsteren, dreidimensionalen Spielwelt mit verschiedenen Gefahren herum: Er wurde von einem Attentäter vergiftet und verwandelt sich deshalb allmählich in eine Kreatur der Dunkelheit. Außerdem scheint es da eine Verschwörung gegen die Spitze des Staates zu geben.

Dark Earth besticht vor allem durch seine gute Hintergrundgeschichte und die ausgefallene, detailverliebte Grafik. In typischer Adventuremanier besitzt Arkhan ein Inventar und kann mit fast allen Personen ein Schwätzchen führen. Je nach Situation schlägt er dabei eher friedfertige oder aggressive Töne an.

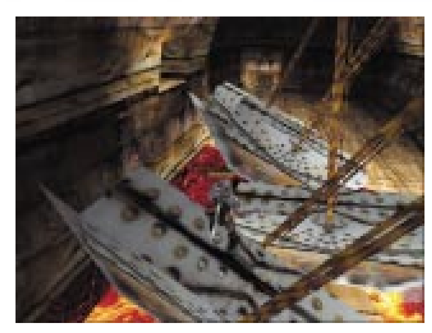


Lage mau, Grafik wau: ein brillant ausgeleuchteter Springbrunnen.

Die beständig wiederkehrenden Kämpfe gegen allerlei Raufbolde sind für den Action-Aspekt des Programmes zuständig, kranken allerdings manchmal an den recht willkürlich erfolgenden Kameraschwenks. Ein weiteres Ärgernis ist die komplizierte Speicherfunktion; nur an bestimmten Orten, die durch gut getarnte Symbole markiert sind, kann der Spielstand auf Festplatte verewigt werden. Wer sich aber in die Rolle des bemitleidenswerten Arkhan hineinzuversetzen versteht, den wird das nicht weiter stören. Wird man doch auch durch schöne Cut Scenes belohnt. Legendär: die Übungseinheit der praktisch nackten Bartänzerin.

Fazit: Verwickelte Story und ein originelles Szenario, in Verbund mit apokalyptischen Nachkriegsgrafiken, schaffen eine unverwechselbare Atmosphäre. Leider halten sich Rätselqualität und Actioneinla-

DIE BY THE SWORD



Auf diesen gigantischen Pendeln muß Enric ein schwer zugängliches Plateau erreichen.

Edel sei der Ritter, hilfreich und brutal. Denn nur mit scharfem Schwert und harten Hieben kann Enric, typischer Söldner einer mittelalterlichen Welt, die Entführer seiner Freundin Maya davon überzeugen, daß ihr Tun verwerflich war.

Die by the Sword überrascht den Action-Freund vor allem durch seine ungewohnte und sehr realistische Steuerung. Hier folgt der Protagonist mit seiner Waffe direkt allen Bewegungen, die der Spieler mit seiner Maus vollführt. Dies ist nicht einfach zu beherrschen und wurde deshalb mit einer leichter zugänglichen Actionsteuerung sinnvoll ergänzt.

Die einzelnen Level, in denen sich der Schwertkämpfer bewegt, sind recht groß, werden aber niemals unübersichtlich. Hinsichtlich der Grafik hat sich Interplay leider weniger mit Ruhm bekleckert. Viele Gegenstände innerhalb der dreidimensionalen Umgebung sind lediglich zweidimensional eingesetzt. Daß das meterlange Schwert des Helden ab und zu in der Wand verschwindet und die Kollisionsabfrage mitunter unbefriedigend ist, mindert ebenfalls das Spielvergnügen.

Fazit: Erfrischende Mischung aus Schwertkampf-Simulation und Rätselkost, die an einigen technischen Schwächen krankt und nicht allzu umfangreich ist. Wer aber den Ruf des Barbaren in sich spürt, wird Enric trotz derartiger Schwächen lieben. (uh)

ECSTATICA 2

Andrew Spencer, Methusalem der Spieleprogrammierer, schuf mit seinen Ecstatica-Titeln extrem kampfbetonte Action-Adventures. Ein Held mit langen Haaren, der entfernt an Roland Austinat erinnert, rafft sich auf zum Kampf gegen ungezählte Monsterscharen. Durch die Ellipsen-Technik wirken alle Gegner reichlich kugelig, sind fein animiert und in den unterschiedlichsten Konfektionsgrößen vorhanden.

Als größter Kritikpunkt muß das komplette Fehlen eines Inventars angesprochen werden. Nur eine Waffe und ein weiterer Gegenstand können auf einmal getragen werden, dabei liegen viele Güter herum und warten auf Verwendung an anderer Stelle. **Ecstatica-2-**Spieler sollten sich deshalb an lange Wege gewöhnen und über ein ausgesprochen durchdachtes Objekt-Management verfügen.

Die Hintergrundgeschichte ist äußerst traditionell gehalten, langweilt aber keineswegs. Natürlich steht wieder einmal die gesamte Welt auf dem Spiel, aber gerade das ist es ja, was der schwertbewehrte Spieler will: viele verzückte Dankschreiben von virtuellen Jungfrauen bekommen. Leicht wird es ihm aber nicht fallen; auch auf der leichtesten Stufe sind die Kugelwesen noch ziemlich unangenehm.

Fazit: Ziemlich haarige Metzelei gegen übermächtig erscheinende Gegnerhorden. Leichte Rollenspielelemente wirken sich in verbesserten Waffen und dem Erlernen von Magie aus. Die Ellipsengrafik ist beachtenswert. (uh)



Jammern nützt da nichts. Ordentliche Handwerksarbeit ist gefragt.

DARK EARTH

Hersteller:	Micropose
Test in Ausgabe:	11/97
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:

Grafik:	80
Sound:	70
Atmosphäre:	80

Spielprinzip-Analyse: *) 30 / 30 / 40

Spielspaß: 73

DIE BY THE SWORD

Hersteller:	Interplay
Test in Ausgabe:	5/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:

Grafik:	60
Sound:	80
Atmosphäre:	80

Spielprinzip-Analyse: *) 70 / 20 / 10

Spielspaß: 78

ECSTATICA 2

Hersteller:	Psygnosis
Test in Ausgabe:	4/97
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:

Grafik:	70
Sound:	50
Atmosphäre:	60

Spielprinzip-Analyse: *) 60 / 20 / 20

Spielspaß: 68

*) Action-Anteil ■ Knobel-Anteil ■ Adventure-Anteil

LITTLE BIG ADVENTURE 2



Wir kommen in Frieden: Twinsen steht den Außerirdischen eher skeptisch gegenüber.

Erfolgreiche Spiele sind dazu bestimmt, fortgesetzt zu werden. Diese Bauernregel ereilte auch »Little Big Adventure«, dessen Nachfolger den enorm kreativen Namen **Little Big Adventure 2** trägt. Der kleine Twinsen wollte eigentlich mit seiner Freundin eine Familie gründen. Nicht gerade eine Geschichte, die Stoff für ein Computerspiel bieten würde. Zum Glück gibt es die Außerirdischen, immer böse und schlecht gelaunt, die in einem solchen Fall gern aushelfen. Was sie mit Twinsun und den Magiern von Twinsens Heimatwelt vorhaben, müssen Sie herausfinden.

Die Isometrie-Ansichten des Vorgängers gibt es nur in Gebäuden, die riesig große Außenwelt präsentiert sich in umschaltenden Kameraansichten. Gekämpft wird wenig, gerätselt viel: Die Aufgaben des hohen Adventure-Anteils lassen teilweise verschiedene Lösungen zu. Das ganze Drumherum ist liebevoll gemacht. So gibt es eine Go-Cart-Rennstrecke, auf der Twinsen mit seinem Auto just for fun ein paar Runden gegen einen anderen Twinsunesen fahren kann. Die üble Speicherfunktion von LBA 1 gehört zum Glück der Vergangenheit an.

Fazit: Die sich erst während des Spiels entwickelnde Story sorgt für heftige Motivationsschübe. Die Grafik ist schick, das Inventar durch die Adventure-Elemente wohlgefüllt – LBA 2 ist ein kleines Meisterwerk. (ra)

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Hersteller:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	9/97
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene

Bewertung:

Grafik:	80
Sound:	70
Atmosphäre:	80

Spielprinzip-Analyse: *) 20 / 20 / 60



Spielspaß: 83



MEN IN BLACK

Der zweitgrößte Kinoerfolg des letzten Jahres, der penetranteste Soundtrack-Hit der jüngeren Tonträger-Geschichte und der Traum der Sonnenbrillen-Industrie: alles Attribute, die auf **Men in Black** zutreffen. Die große Erwartungshaltung, die sich nach einem berühmten Film regelmäßig aufbaut, tut dem darauffolgenden Computerspiel nur selten gut. Das Spiel muß erscheinen, bevor der Film wieder aus dem Gedächtnis der jubelnden Masse verschwunden ist, die Programmierer haben also kaum Zeit für Bug-Testing oder inhaltlichen Feinschliff.

Ein besonders schönes Beispiel liegt mit dem Men-in-Black-Spiel vor. Sehr genau hat man sich hier an die Vorlage gehalten, die Gesichter der Schauspieler einkopiert und sogar die gleichen Waffen verwendet. Aber ungelenke Bewegungen und die miese Steuerung erschweren die Monsterhatz mehr als es tragbar wäre. Zahlreiche Rätsel und Minimissionen machen das Spiel zwar abwechslungsreich, all diesen Elementen fehlt aber die angesprochene Überarbeitung. Unfaire Stellen sorgen außerdem für schlechtgelaunte, weil frustrierte Computerbesitzer. Da mag der digitale Will Smith noch so cool die Augenbrauen hochziehen und uns mit seinen flapsigen Sprüchen erheitern: Für eine hohe Wertung reicht das nicht.

Fazit: Ein Spiel zum Film, das versucht, jedem etwas zu bieten. Aus vielen guten Zutaten muß aber noch lange kein schmackhafter Eintopf entstehen, wenn die Garzeit nicht eingehalten wird. (uh)



Selbst tiefgefrorene außerirdische Agenten bevorzugen schwarze Anzüge.

MEN IN BLACK

Hersteller:	Gremlin
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Fortgeschrittene

Bewertung:

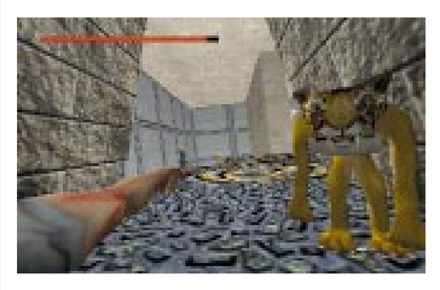
Grafik:	70
Sound:	60
Atmosphäre:	50

Spielprinzip-Analyse: *) 30 / 30 / 40

Spielspaß: 55

MONTEZUMA – DER FLUCH DER AZTEKEN

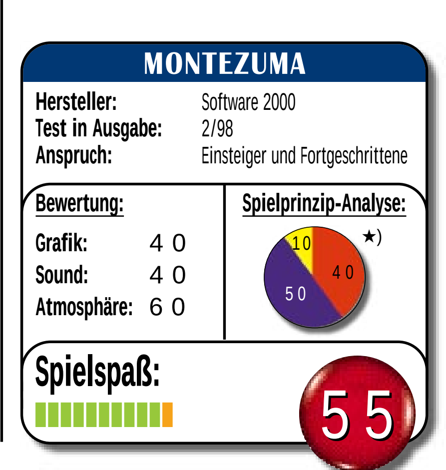
Max Montezuma, direkter Nachkomme des steinreichen Aztekenkönigs, hat Großes vor. Die Schätze seines Vorfahren liegen immer noch, so geht die Sage, in dessen einstiger Prunk- und Prachtpyramide. Von einer Unzahl an raffinierten Fallen und komischen Kreaturen geschützt, haben sie die Jahrhunderte überdauert. In typischer 3D-Shooter-Manier, nur ohne Shooter, läuft Max in **Montezuma** deshalb durch ihre Gänge oder klettert Seile empor, wobei er immer danach trachtet, herumliegende Perlen oder anderes Geschmeide einzusacken, auf daß der Reichtum nicht länger vor sich hinmodert.



Mit aufrecht gehenden Tigern hat Max kein Erbarmen.

Auffällig sind dabei die Arme und Beine, die in das Bild hineinragen, wenn er sich mit allerlei mutierten Ratten, Tigerwesen oder Robotern zu prügeln hat. Ganz allgemein ist die Grafik sehr unschön, und die Geräuschkulisse klingt wie das Gedudel der seligen AdLib-Soundkarten. Dennoch mögen die Abenteuer des Grabräubers den einen oder anderen interessieren, denn die Rätseldichte ist akzeptabel. Wenn die demnächst erscheinende 3Dfx-Version die offensichtlichen Grafikschwächen zu beheben weiß, kann noch ein akzeptables Spiel dabei herauskommen.

Fazit: Das Erforschen von uralten Pyramiden kann stimmungsvoller dargeboten werden. Die Blutarmut, die sich in den friedfertigen Handgemengen mit den Bewohnern der Pyramide abzeichnet, hat auf das gesamte Programm abgefärbt. (uh)



MONTEZUMA

Hersteller:	Software 2000
Test in Ausgabe:	2/98
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene

Bewertung:

Grafik:	40
Sound:	40
Atmosphäre:	60

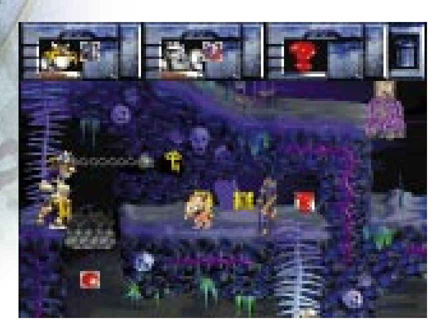
Spielprinzip-Analyse: *) 10 / 40 / 50

Spielspaß: 55

*) ■ Action-Anteil ■ Knobel-Anteil ■ Adventure-Anteil

NORSE BY NORSE WEST

Erik, Baleog und Olaf spielen nicht in der norwegischen Eishockey-Nationalmannschaft, sondern sind waschechte Wikinger. In **Norse by Norse West**, dem offiziellen Nachfolger von »The lost Vikings«, werden sie erneut vom bösen Tomator entführt, der in der ganzen Galaxis Ausstellungsstücke für seinen intergalaktischen Zoo sammelt. Das finden die drei Helden nicht sehr lustig, und so müssen Sie wieder allerlei Knobeleien erfolgreich überstehen, um die Jungs durch gut 30 Level zu bugsieren.



Nur durch geschickte Zusammenarbeit bringen Sie in Norse by Norse West alle Charaktere nach Hause.

Jeder Nordmann hat dabei ganz besondere Fähigkeiten: Erik kann weit springen, schwimmen und tauchen. In Baleogs Fundus befindet sich ein Teleskoparm zum zielgenauen Zugreifen und Festhalten, und Olafs Zauberschild läßt ihn auf Zwergengröße schrumpfen. Der wändehochkrabbelnde Werwolf Fang und Minidrache Scorch mit feurigem Atem sind zum ersten Mal dabei. Um zu entkommen, müssen die fünf Freunde zusammenarbeiten: Baleog klettert beispielsweise auf Olafs Rücken und zieht mit dem Teleskoparm an einem Hebel. Der Adventure-Part begrenzt sich auf einige automatisch ablaufende Textdialoge.

Fazit: Die Kombinationsknobelei macht noch heute Laune. Die Fähigkeiten der Wikinger wurden angenehm erweitert, Fang und Scorch sorgen für zusätzliches Kopfzerbrechen in den kniffligen Leveln. (ra)

NORSE BY NORSE WEST

Hersteller:	Interplay
Test in Ausgabe:	6/97
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene

Bewertung:

Grafik:	60
Sound:	60
Atmosphäre:	70

Spielprinzip-Analyse: ★) 10 / 20 / 70

Spielspaß: 72

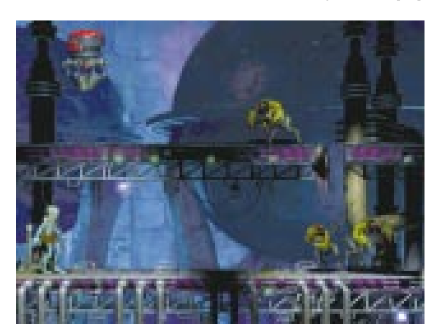


ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Einer gegen alle: Der unscheinbare Abe aus der Putzkolonne bekommt zufälligt mit, daß die Bosse der RuptureFarms sein Volk, die Mudokaner, zum neuen Pausensnack verarbeiten wollen. Vor diesem Schicksal will der kleine Kerl die Stammesgenossen natürlich bewahren, und so probt er den Aufstand und flieht zu den Schamanen, weit draußen im urwüchsigen Dschungel von Mudos.

Mit **Oddworld: Abe's Oddysee** gab das Team um Lorne Lanning Ende letzten Jahres seinen erfolgreichen Einstand. Deutlich von Klassikern wie »Prince of Persia« oder »Flashback« inspiriert, protzt das Spiel mit bombastischer Grafik und witzigen Soundeffekten. Ziemlich cool ist die Idee, Abe reden zu lassen. Mit einem »Folge mir!« lockt er Mitgefangene in die Freiheit, mit einem kessen Pfiff weckt er einen schlafenden Slig auf. Abe ist unbewaffnet, kann aber mit einem magischen Singsang besagten Gegner samt Maschinengewehr übernehmen. Harte, doch stets faire Knobeleien stehen im Vordergrund, die Handlung wird in kleinen Zwischensequenzen weitergeführt. Nach besonders verzwickten Situationen merkt sich das Programm Ihren Erfolg, Sie dürfen aber auch überall speichern.

Fazit: Abe und seine Freunde beweisen, daß 2D-Spiele noch nicht zum alten Eisen gehören. Alle Liebhaber von intelligenten Action-Abenteuern sollten unseren Referenztitel in ihrer Sammlung haben. (ra)



Zum Schluß wird es knackig schwer: Das Allerheiligste der RuptureFarms ist gut bewacht.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Hersteller:	GT Interactive
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:

Grafik:	90
Sound:	80
Atmosphäre:	90

Spielprinzip-Analyse: ★) 20 / 30 / 50

Spielspaß: 85

QUEEN: THE EYE



Optik hui, Spielbarkeit pfui. Queen: The Eye klingt gut, sieht toll aus, ist aber frustig schwer.

Das Spiel zum Film ist ein alter Hut, das Spiel zur Musikgruppe eine Rarität – von Peter Gabriels Multimedia-Eskapaden einmal abgesehen. Electronic Arts wagte sich an ein Action-Adventure zur inzwischen bedeutungs- weil Mercury-los vor sich hindümpelnden Rockband Queen. Der Plot von **Queen: The Eye** ist eher bodenständig: böse Zukunft, böse Regierung, mittendrin der gute Dubroc. Der wandert durch fünf riesige Abschnitte, die sich thematisch um unterschiedliche Stücke der Brit-Rocker drehen und mit prächtiger Grafik zu gefallen suchen.

Aus den Lautsprecherboxen ertönen verzerrte E-Gitarren aus dem Queen-Fundus, auf dem Monitor müht sich Held Dubroc redlich: Er muß Gegenstände einsammeln, sich an Fallen vorbeischleichen und mit zahlreichen Waffen den Häschern des Auges eins überbraten. Doch das ist einfacher gesagt, als getan: Die Kamera schwenkt so seekrank umher, daß man sich den Genre-Opa »Alone in the Dark« ins CD-Laufwerk wünscht. Das Einstecken der gefundenen Kostbarkeiten wird von Gegnern vergällt, die unabläßlich ohne müde zu werden auf Dubroc einprügeln.

Fazit: Jammerschade! Das Spiel zur Band hätte so schön sein können – doch weder tolle Grafik oder der dichte Sound, noch die düstere Atmosphäre schaffen es hundertprozentig, von der lausigen Steuerung und den oft unintelligent umschaltenden Kamerawinkeln abzulenken. (ra)

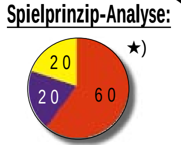
QUEEN: THE EYE

Hersteller:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Fortgeschrittene

Bewertung:

Grafik:	70
Sound:	80
Atmosphäre:	60

Spielprinzip-Analyse: ★)



Spielspaß: 60

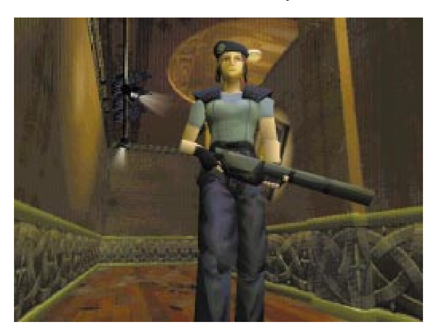


★) Action-Anteil · Knobel-Anteil · Adventure-Anteil

RESIDENT EVIL

Schon auf der PlayStation war **Resident Evil** ein Phänomen: Das fröhlich bei »Alone in the Dark« abgekupferte Spielprinzip schickt wahlweise den harten Jungen Chris Redfield oder die nicht minder mutige Jill Valentine in ein düsteres Haus voller haariger Riesenspinnen, scharfer Bluthunde und schleimiger Tentakel. Durch einen Unfall wurde ein Virus freigesetzt, der alle Bewohner in seelenlose Zombies verwandelt hat. Dreimal dürfen Sie raten, was Sie mit diesem Kabinett des Schreckens anstellen sollen. Kleiner Tip: Man braucht dazu Patronen ...

So wandern Sie durch die zahlreichen Zimmer, zucken zusammen, wenn die Untoten sich auf Sie stürzen und freuen sich wie ein Schneekönig, wenn Sie eine Kiste entdeckt haben: Dort lassen sich Objekte aus dem viel zu kleinen Inventar verstauen oder das Spiel speichern. Noch vor »Shadows of the Empire« setzte Resident Evil voll auf 3D-Karten: Nur mit einer Matrox Mystique, 3Dfx-Karte, Canopus Total 3D, Creative Total 3D, Creative 3D Blaster und der Intergraph Intense geht es ins geheimnisvolle Haus.



Die gute Jill sollte sich besser mal umdrehen – im Hintergrund sammeln sich frei nach Hitchcock ein paar Krähen ...

Fazit: Auch wenn die PC-Version angeblich noch mehr Blut und Elend als die PlayStation-Variante zeigt: Der echte Grusel kommt erst beim fiesen Speichermodus auf, der ein Sichern nur an wenigen Punkten erlaubt. Dafür ändert sich der Lösungsweg für jeden der beiden Helden – deswegen lohnt sich auch ein zweites Durchspielen. (ra)

RESIDENT EVIL

Hersteller: Virgin Interactive
Test in Ausgabe: 6/97
Anspruch: Fortgeschrittene

Bewertung:
Grafik: 60
Sound: 80
Atmosphäre: 90

Spielprinzip-Analyse: *) 20 / 50 / 30

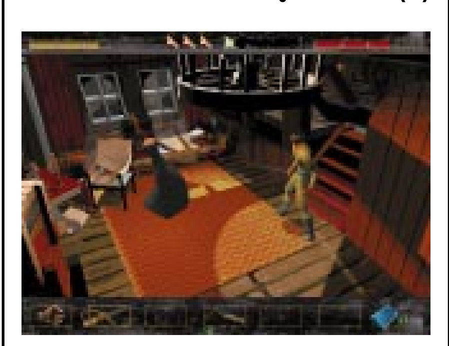
Spielspaß: 69

TIME COMMANDO

Nach dem eher beschaulichen und kampfarmen »Little Big Adventure« (LBA) schlägt Adeline in **Time Commando** eine härtere Gangart an: Wenig Rätsel, viel Prügel – so lautet die Devise. Bug-Buster Stanley (der Gute) muß einen virenverseuchten Simulator (den Bösen) entwanzen. Dumm nur, daß der Großrechner vom Militär zur Ausbildung von Rekruten benutzt wird, bei denen das Gänseblümchenpflücken nicht auf dem Lehrplan steht. Folglich darf Stanley in acht virtuellen Welten um sein Leben hauen, stechen oder schießen. Ob im alten Rom, im exotischen Japan oder in einer fernen Zukunft, stets ist irgendwo eine Spezialwaffe versteckt, ohne die der Held spätestens im Kampf gegen die Endgegner ganz schnell ganz alt aussieht.

Während die Recken grafisch an LBA erinnern und in Echtzeit berechnet werden, kommt der Hintergrund aus der Konserve. Er läuft wie ein Film mit den Akteuren weiter – aber nie zurück. Das kann frustig sein, besonders, weil man gerade an einer wichtigen Waffe vorbeigelaufen ist, doch nicht mehr zurück kann. Der Adventure-Part begnügt sich mit dem Aufspüren von Geheimnissen; Interaktion mit anderen Charakteren gibt es bis auf die Prügeleien nicht.

Fazit: In seiner Prügellastigkeit erinnert Time Commando an »The last Ninja«. Die Mischung der Akteure und des vorberechneten Hintergrunds ist gut gelungen – auch wenn man sich gelegentlich über den Film ohne Wiederkehr aufregt. (ra)



Computer-As Stanley und seine Kontrahenten fügen sich prima in Time Commandos vorberechneten Hintergrundfilm ein.

TIME COMMANDO

Hersteller: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 9/96
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:
Grafik: 70
Sound: 60
Atmosphäre: 70

Spielprinzip-Analyse: *) 10 / 20 / 70

Spielspaß: 74

TOMB RAIDER 2



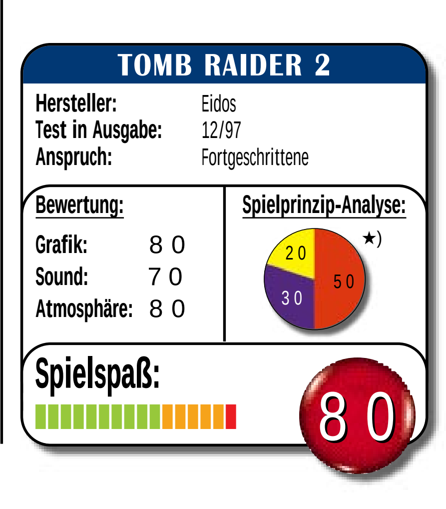
Die bekannteste Blaublütlerin der Spielegeschichte tourt diesmal durch Venedig.

Der Computerspielgemeinde noch etwas von Lara Croft zu erzählen, hieße, Avatare nach Britannien zu tragen. Die Adelstochter räumt auch im zweiten Teil tüchtig unter bedauernswerter Fauna und legendären Fabelwesen auf. Gilt es doch, einen machtbringenden Dolch vor dem Zugriff der Unterwelt zu schützen und zum eigenen Nutzen zu verwenden.

Laras künstlicher Körper ist kein Byte schlaffer geworden, die ihr spendierte Grafik wurde leicht verschönert, und die Gegnerdichte hat sich im Vergleich zum ersten Teil um einiges erhöht. Schon von jeher überzeugte Frau Crofts Bewegungstalent, welches ihr nun sogar gestattet, senkrechte Wände zu erklettern.

In den unterschiedlichsten Schauplätzen – unter anderem steht ein Besuch in Venedig oder auf einem versunkenen Schiffswrack an – darf sie ihre Treffsicherheit beim Umgang mit Pistolen und anderen Waffen unter Beweis stellen. Durch die hohe Puzzledichte kommt aber auch der Intellektuelle im Spieler zu seinem Recht: Kaum eine Tür ist zu finden, die ohne vorhergehende Manipulation zu öffnen ist. Schwierigkeiten bereitete es hingegen, mit der unkonventionellen Kameraführung zurechtzukommen. Auch die Anforderung, Schalter pixelgenau ansteuern zu müssen, ist nach wie vor nervig.

Fazit: Ein grundsolides Spielprinzip, nur in Ansätzen verbessert, schickt den Erlebnishungrigen abermals um die ganze Welt. Nicht nur wegen, aber nicht zuletzt dank Lara Croft ein kommerzieller Knüller. (uh)



TOMB RAIDER 2

Hersteller: Eidos
Test in Ausgabe: 12/97
Anspruch: Fortgeschrittene

Bewertung:
Grafik: 80
Sound: 70
Atmosphäre: 80

Spielprinzip-Analyse: *) 20 / 50 / 30

Spielspaß: 80

*) Action-Anteil, Knobel-Anteil, Adventure-Anteil

ALLEIN MIT DEM ABENTEURER

Einer der kreativsten Designer moderner Action-Adventures stammt aus Frankreich: Frédérick Raynal erdachte die richtungsweisenden Spiele »Alone in the Dark« und »Little Big Adventure«.

Mit dem Polygon-Gruselkrimi »Alone in the Dark« schrieb der Franzose Frédérick Raynal 1992 Spielegeschichte. Mit Fug und Recht darf man ihn deshalb als Vater des modernen Action-Adventures bezeichnen. Auch die folgenden Titel wie die »Little Big Adventure«-Reihe und »Time Commando« nehmen Ausnahmestellungen im Genre ein. Grund genug, Monsieur Raynal mit einigen Fragen zu seiner Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu löchern.



Ganz schön seriös, Monsieur Raynal – doch die Hand kann von der Tastatur nicht lassen.

PC PLAYER: Bonjour Frédérick, wie bist Du überhaupt dazu gekommen, Spieledesigner zu werden?

FRÉDÉRICK RAYNAL: Ich habe schon mit 15 Jahren Spiele für meinen Sinclair ZX 81 geschrieben. In der Kleinstadt, in der ich damals lebte, kannte ich zwar keinen anderen Programmierer, aber ich war davon überzeugt, daß alle daheim an ihren Rechnern sitzen würden. Später enstanden drei komplette Titel für den Sinclair Spectrum, ich entwarf sogar das Schachteldesign. Und das ohne den Gedanken, die Dinger zu verkaufen - ich arbeite immer nur an den Spielen, die ich selbst spielen würde und freue mich noch heute, wenn andere damit Spaß haben. Nach meinem Schulabschluß machte mein Vater einen Computerladen auf, in den ich als Programmierer einstieg. Ich schrieb unter anderem ein paar Terminalprogramme, in die ich fast immer ein verstecktes Spiel eingebaut habe. 1988 kam mein Freund Christophe Lacaze jeden Tag in den Laden, um einen Breakout-Klon namens »PopCorn« zusammenzubasteln. Ich half ihm mit ein paar Programmroutinen und Grafiken, und schließlich veröffentlichten wir das Programm als Freeware. Wir bekamen buchstäblich tausende von Briefen aus der ganzen Welt, und eines Tages lag eine Nachricht von Infogrames in meiner Mailbox. Nach dem Wehrdienst fingen wir 1990 dort an.

PC PLAYER: War das die Geburtsstunde von »Alone in the Dark« (AitD)?

FRÉDÉRICK: Beinahe. Ich war eine Zeitlang für PC-Konvertierungen verantwortlich. Einer dieser Titel war »Alpha Waves«, in dem ein Objekt in ziemlich einfacher 3D-Grafik über Würfel hüpfte. Da kam mir eine Idee: Eine fließende Polygonhaut, bewegt über eine Reihe von Scheitelpunkten, die gruppenweise interpoliert würden, wäre perfekt, um menschliche Charaktere lebensecht darzustellen. Weil Computer mit der riesigen Menge von Polygonen, die für einen realistischen Hintergrund notwendig gewesen wären, nicht hantieren konnten, kamen mit statische, gezeichnete Bilder in den Sinn. Der Rest fügte sich wie ein Puzzle zusammen: feste Kameraeinstellungen, die der Handlung wie in einem Film folgen, die Steuerung der Personen, ein Haus mit kleinen Räumen, Rätsel, die wie in einem Adventure die Handlung vorantreiben, Monster für den Action-Anteil und natürlich die unheimliche Atmosphäre.

PC PLAYER: Das klingt, als ob Du das Spiel ganz alleine geschrieben hast.

FRÉDÉRICK: Ja, so ziemlich, von den Assembler-Routinen bis zum Story-Ablauf in C. Nur das Tool zur Erstellung der Drahtgittermodelle des Hauses hat Franck de Girolami verfaßt, der spätere Projektleiter von »Alone in the Dark 2«. Meine Frau Yael Barroz hat übrigens die Texturen der Modelle gemalt. Didier Chanfray entwarf die Monster und Personen, während Philipe Vachey für Musik und Soundeffekte verantwortlich war. Die letzten drei waren auch bei »Little Big Adventure« (LBA) wieder mit von der Partie. Heute gibt es aber viele bessere Programmierer als mich.

PC PLAYER: Warum hast Du Infogrames nach dem riesigen Erfolg von AitD verlassen? Wolltest Du die Serie nicht weiterentwickeln?

FRÉDÉRICK: Man sagte mir: Für den Nachfolger hast Du nur ein Jahr Zeit, also ändere ja nichts an der Grafik-Engine. Es wird sich verkaufen, weil es Teil zwei ist. Und das zu einer Zeit, in der echtzeitberechnete Polygone mit Gouraud-Shading und 3D Studio langsam in Mode kamen. Obendrein bekam ich keine Tantiemen.

PC PLAYER: Was hälst Du von »Resident Evil«? Das erinnert doch sehr stark an AitD, obwohl dessen Produzent Hideki Kamiya behauptet, er hätte Dein Spiel nie gespielt.

FRÉDÉRICK: Mir hat Resident Evil sehr gefallen. Es war ganz klar besser als AitD, und mir ist dadurch ganz neu aufgegangen, was an AitD so gruselig war. Aber ich denke schon, daß das Evil-Team mein Spiel mehr als einmal gespielt hat ...

PC PLAYER: Was sind Deine aktuellen Favoriten? Gibt es eine ewige Bestenliste?

FRÉDÉRICK: Im Moment spiele ich die Demo von »Forsaken«, »Hexplore« und natürlich »Mario 64« auf dem Nintendo 64. »Age of Empire«, »Moto Racer« und »Bleifuss Rally« haben mich auch etliche Stunden meines Lebens gekostet. Und es macht mir immer noch Spaß, für jeden neuen Computer, den ich mir kaufe, eine Version von »Nibbler« zu programmieren.

PC PLAYER: Was ist für Dich die größte Herausforderung beim Design eines neuen Spiels?

FRÉDÉRICK: Die größte Herausforderung ist, das Spiel fertigzustellen. Ein gutes Spiel ist das wichtigste, aber Du darfst niemals vergessen, daß es ein fertiges Produkt werden muß. Eine CD, an der 20 Leute mitgearbeitet haben, die schneller, als einem oft lieb ist, in die Ladenregale wandert.

PC PLAYER: Woran arbeitest Du im Moment? Stimmt es, daß Adeline Electronic Arts verlassen hat?

FRÉDÉRICK: Das ist richtig. Adeline hat das ganze Team mit allen Technologien an Sega verkauft. Wir heißen jetzt No Cliché und arbeiten an Software für Segas Saturn-Nachfolger. Noch darf ich nichts über die Spiele verraten, aber wenn die ersten lauffähigen Versionen fertig sind, sage ich Dir Bescheid.

PC PLAYER: Macht es denn immer noch Spaß, ein neues Spiel zu erschaffen? Oder könntest Du Dir vorstellen, in ein paar Jahren vor einem kleinen Haus in der Provence zu sitzen und nichts mehr mit der Spieleindustrie zu tun zu haben?

FRÉDÉRICK: Ich kann mir gut vorstellen, vor einem Haus »en provence« zu sitzen und nichts anderes zu machen, als ein Spiel auf meinem Psion zu schreiben. Nur für mich, meine Familie, meine Freunde. O.k., das ist gelogen. (grinst) Zum Glück macht es mir noch Spaß, besonders, weil ich mit großartigen Leuten zusammenarbeite. Aber je nachdem, wie Du »Spieleindustrie« definierst, könnte ich mir schon vorstellen, mal etwas anders zu tun. Mir liegt das Entwerfen von Spielen mehr als das ganze Industrie-Brimborium drumherum. Ich habe noch so viele Ideen für Spiele, die auf keinem der heutigen PCs oder Konsolen laufen würden. **(ra)**

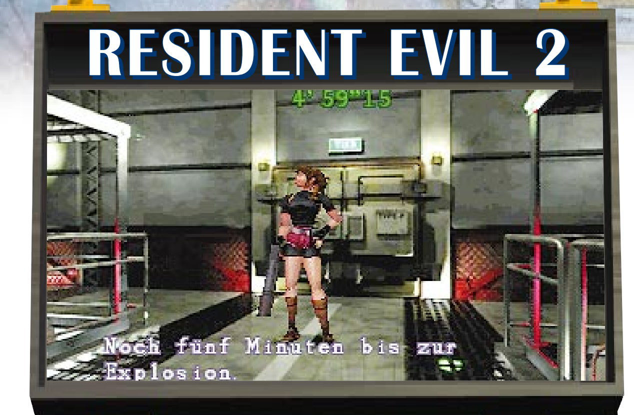
DEATHTRAP DUNGEON



Hersteller: Eidos — Termin: Mai '98

In der mittelalterlichen Stadt Fang gibt es einmal im Jahr die Möglichkeit, sich freiwillig in diesem riesigen Labyrinth einschließen zu lassen und nach dem Ausgang zu suchen. Gold und Ruhm für die, die lebend aus dem Irrgarten hervorkommen. Tod und Vergessen sind die Schicksale aller anderen.
Rund 50 verschiedene Monstersorten werden Ihrem Deathtrap-Dungeon-Helden das Leben schwer machen. Zur Wahl stehen ein kraftstrotzender Barbar, gegen den Arnold Schwarzenegger wie ein schmächtiges Bübchen wirken soll, und eine sehr geschickte weibliche Kriegerin mit einer Vorliebe für figurbetonende Fummel. Dabei führen Sie Ihr jeweiliges Alter Ego im »Tomb Raider«-Stil durch düstere Gänge und versuchen, bessere Ausrüstung und viel Gold aufzusammeln. Leicht wird es nicht werden: Als ultimativer Gegner wartet Melkor, ein riesiger Drache, auf Sie. (uh)

RESIDENT EVIL 2



Hersteller: Capcom — Termin: 1. Quartal '99

Das »Resident Evil«-Phänomen geht weiter: Allein in Japan verkauften sich bisher 2,5 Millionen Exemplare des Nachfolgers Resident Evil 2. In den USA wechselten am ersten Wochenende 650 000 Exemplare des PlayStation-Titels den Besitzer. Rekordumsatz – bei Hersteller Capcom knallten die Korken. Und das, obwohl eigentlich nur recht wenig an der Erfolgsformel geändert wurde.Vielleicht lag es aber auch genau daran: Wieder ziehen zwei einsame Streiter los, um in Raccoon City gegen monströse Kreaturen anzutreten. In vier neuen Szenarien gibt es weit mehr zu sehen als im eher einsamen Haus des Vorgängers. Nicht nur Zombies und gruselige Momente, sondern auch die Dialoge und Zwischensequenzen wurden stark ausgebaut. So sicher wie das Amen in der Kirche wird das Spiel auch für den PC umgesetzt. Insider rechnen damit allerdings nicht vor Anfang nächsten Jahres. (ra)

SHADOWMAN



Hersteller: Acclaim — Termin: 4. Quartal '98

Nicht nur auf Büchern kann ein Action-Adventure beruhen; in Acclaims Shadowman dient ein Comic als Vorlage. Es geht um die hochkomplizierte Saga des Schattenmannes Mike LeRoi, der eine Art Zwitter-Existenz zwischen unserer Welt und der sogenannten »Deadside« führt.
Angestrebt wird eine ähnlich bedrückende Atmosphäre, wie sie aus Filmen wie »Seven« oder »Das Schweigen der Lämmer« bekannt ist. Je nachdem, in welcher Dimension sich der Shadowman befindet, wird sich ein und derselbe Gegner völlig anders präsentieren, in verschiedene Körperformen morphen oder sich gar tückisch verkleiden. In senffarbigem Gelb präsentiert sich der Himmel und LeRoi selber ist stets anzusehen, daß er kein normaler Mensch aus Fleisch und Blut ist: besitzt er doch verschwommene Gesichtszüge, die selbst in hellem Tageslicht nicht klar zu erkennen sind. (uh)

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS



Hersteller: GT Interactive — Termin: Oktober '98

Zwei Jahre ohne Abe & Co.? In der Tat soll Episode 2 der fünfteiligen Oddworld-Serie erst 1999 erscheinen, für PCs jenseits der 300-Mhz-Schallmauer und die Spielkonsolen der nächsten Generation. Die heutige Hardware sei für die 3D-Welt von »Oddworld: Munch's Oddysee« noch nicht bereit, so Chefdesigner Lorne Lanning. Doch nicht verzagen: Oddworld: Abe's Exoddus kommt mit bewährter Technik quasi als »Abe 1,5« im Herbst diesen Jahres.
Nach Rupture Farms haben die Glukkonen ein Problem: Woher jetzt die Rohstoffe für das Soul Storm Brew nehmen? Die Lösung: Auf der Suche nach Knochen plündern sie einfach die heiligen Grabstätten der Mudokaner. Abe tritt wieder auf den Plan und kann nun noch mehr Wesen als bisher übernehmen. Die GameSpeak wird ausgebaut: Fünf verschiedene Gemütszustände muß der kleine Held managen. (ra)

start

Von Voodoo besessen?

Thomas Köglmayr

OUT Mäusekino auf dem Schreibtisch. Wer es noch nicht gemerkt hat: Die Zeiten der 14- und 15-Zöller sind endgültig vorbei. Wer noch so ein altehrwürdiges Gerät aus guten alten DOS-Tagen auf dem Tisch hat, sollte seinen Augen schnell etwas Erholung gönnen.

IN Große Bildschirme. Wer heute noch mit 14-Zoll arbeitet, sollte sich so schnell wie möglich einen 17- oder 19-Zöller besorgen. Erst mit Monitoren dieser Klasse macht Spielen und Arbeiten wieder richtig Spaß. Mit dabei auch zwei TFT-Bildschirme mit dem Prädikat: scharf und teuer. Immerhin sind TFTs jetzt schon zu haben, auch wenn man nicht gerade den Gegenwert einer Mittelklasselimousine auf den Tisch legen will. Welche Monitore die besten fürs Geld sind, erfahren Sie ab Seite 166 dieser Ausgabe in unserem großen Vergleichstest.

Seit den Zeiten des großen Glaubenskriegs, ob ein Apple- oder ein Intel-PC besser ist, habe ich so etwas nicht mehr erlebt. Die Computerwelt scheint sich wieder einmal in zwei Lager zu spalten. Auf der einen Seite die Direct3D-Verfechter, auf der anderen Seite jene, die einer 3Dfx-Voodoo-Karte den Vorzug geben. Dementsprechend bunt fällt mein täglicher E-Mail-Eingang aus: Lob für die Voodoo-Karten auf der einen und Drohbriefe wegen angeblicher blinder Voodoo-Werbung auf der anderen Seite. Höchste Zeit also für eine deutliche Klarstellung.

Der Job eines Redakteurs ist es definitv nicht, für irgendeine Firma Werbung zu machen. Vielmehr geht es darum, die Stärken und Schwächen von Programmen oder Hardware zu ermitteln, um dem Leser die Kaufentscheidung zu erleichtern. Wenn sich dabei herausstellt, daß ein Produkt besonders gut ist, wird das selbstverständlich auch so veröffentlicht und hat nichts mit Werbung zu tun. Im Fall von Voodoo 2 ist es nun mal Fakt, daß es im Grafikbereich momentan keine leistungsfähigere Lösung gibt, was von konkurrierenden Herstellern auch anerkannt wird. Es gibt andere Lösungen und billigere Lösungen, doch bis jetzt hat kein Hersteller eine Karte mit mehr Power zu bieten.

So schön kann Voodoo sein: Die zweite Generation beherrscht jetzt auch Bump-Mapping.

Ich bin der letzte, der sich eine Monopolstellung von 3Dfx wünscht. Schließlich macht das die Tests etwas eintönig. Doch bis PowerVR3, Matrox G200 und Riva 8 endlich in die Gänge kommen, heißt die beste Lösung immer noch Voodoo 2. Wer mir nicht glaubt, sollte es am besten selbst einmal ausprobieren.

Ihr Thomas Köglmayr

Ihr T. Kögl

Interview mit Scott Sellers

Jenseits von Voodoo

Ohne die Firma 3Dfx mit ihren populären Voodoo-Chips wäre die Entwicklung und Akzeptanz von 3D-Karten noch lange nicht so weit fortgeschritten. 3Dfx-Mitgründer Scott Sellers äußerte sich im PC-Player-Interview zu Philosophie und zukünftigen Plänen der einflußreichen Beschleuniger-Bauer.

PC PLAYER: Scott, mit 3Dfx hat der Boom bei 3D-Beschleunigern erst so richtig angefangen. Mit welchem Kniff habt Ihr in kurzer Zeit eine dermaßen dominante Position auf diesem Markt erreicht?

SCOTT SELLERS: Nun, ich habe früher für Silicon Graphics gearbeitet und kenne mich deswegen mit hochwertigen Grafiksystemen aus. Als wir beschlossen, 3Dfx zu gründen, gab es für uns ein Gesetz, nach dem wir arbeiten wollten: Software verkauft Hardware. Ohne eine breite Basis an Software läßt sich auch eine noch so gute Hardware nicht verkaufen. Deswegen haben wir von Anfang an Tausende von Boards an Entwickler verteilt, die dann auf dieser Plattform Spiele entwickelten.

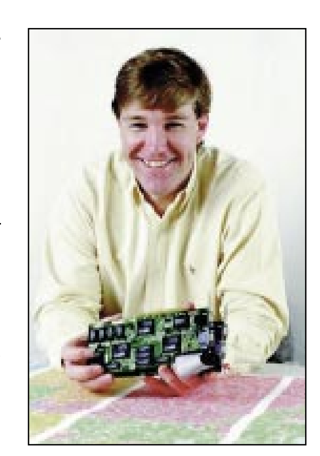
» Software verkauft Hardware! «

PC PLAYER: Der momentane Erfolg gibt Euch recht. Doch die Konkurrenz ist wesentlich härter geworden, und es sieht so aus, als ob Direct3D das Rennen gegen Glide gewinnen könnte.

SCOTT: Das glaube ich nicht. Zuerst einmal: Auch die Voodoo-Chips kommen mit Direct3D hervorragend zurecht. Glide als eigenständige Schnittstelle hat sich außerdem längst etabliert, weil so viele Entwickler mit dieser Schnittstelle vertraut sind. Der Vorteil dieses Interfaces ist, daß hier alles aus einer Hand kommt. Wir programmieren die Schnittstelle und bauen auch noch gleichzeitig die Chips. Damit lassen sich die Funktionen wesentlich besser aufeinander abstimmen. Daraus resultiert, daß Spiele mit Glide-Unterstützung einfach besser aussehen und flüssiger laufen.

PC PLAYER: Ist es nicht so, daß die Entwickler am ehesten darauf achten, bei welcher Entwicklung sie auf die breiteste Basis an installierter Hardware hoffen können?

SCOTT: Das ist zum Teil richtig, doch auch andere Faktoren spielen bei den Überlegungen, welche Hardware ein Entwickler unterstützt, mit. Da ist zunächst einmal der Support. 3Dfx beschäftigt allein 15 Ingenieure, die nichts anderes zu tun haben, als in der Welt herumzureisen und Entwicklern zu helfen, das optimale Ergebnis aus den Karten herauszuholen. Zudem haben wir den Vorteil, daß die Chips von 3Dfx nicht nur in PC-Umgebungen eingesetzt werden. Auch viele der Arcade-Automaten sind mit Voodoos bestückt. Das bedeutet, daß ein Spiel, das ursprünglich für einen Spielautomaten programmiert wurde, sehr leicht für den PC-Markt zu portieren ist. Oft ist das nur die Arbeit weniger Tage. Bei einer Portierung vom Spielautomaten auf Direct3D sieht die Sache ganz anders aus.


Scott Sellers

PC PLAYER: Warum gibt es eigentlich keine Voodoo-Karten für den AGP-Bus? Da könnte man doch noch mehr Leistung herausholen.

SCOTT: Im Moment sehen wir noch keinen Vorteil bei AGP. Mit dem Voodoo-Chip läßt sich zwar auch ein AGP-Board bauen, das sich dann aber auch nicht anders verhält, als ein PCI-Board. Zur Zeit kann man über den AGP-Bus einfach nicht die Leistung erreichen, die möglich ist, wenn man den Grafikspeicher direkt auf der Karte ansprechen kann. Der Datendurchsatz ist so enorm, daß der herkömmliche Hauptspeicher des Rechners und der AGP-Bus zu langsam wären.

PC PLAYER: Mit dem Voodoo-2-Chip habt Ihr jetzt noch einmal einen draufgesetzt. Aber bis jetzt gibt es noch keine speziellen Anwendungen dafür. Was bringt dieser Superchip außer traumhaften Meßwerten?

SCOTT: Es dauert immer eine ganze Weile, bis die Entwickler das Potential eines Chips voll ausschöpfen können. Das ist nicht nur bei uns so, sondern auch bei anderen Herstellern. Sehen Sie sich die PlayStation-Spiele an. Obwohl sich an der Hardware nichts geändert hat, sind die Spiele mit der Zeit immer besser geworden. Genauso verhält es sich bei den Voodoo-Chips. Der Voodoo 1 wird jetzt von den Spieleprogrammierern langsam vollständig beherrscht. Mit dem Voodoo 2 erhalten die Entwickler jetzt völlig neue Möglichkeiten, um die Spiele noch viel realistischer zu machen. Wir gehen davon aus, daß sich im Moment etwa 50 verschiedene Spieletitel in der Entwicklung befinden, die speziell auf die Möglichkeiten des Voodoo 2 zugeschnitten sind. Insgesamt haben wir fast 400 Titel, die Voodoo-Boards unterstützen.

» Im Moment sehen wir noch keinen Vorteil bei AGP. «

PC PLAYER: Und was ist als nächstes dran? Ist der Voodoo 3 schon in der Entwicklung?

SCOTT: Das, was Du als »Voodoo 3« bezeichnest, trägt bei uns intern den Namen »Banshee«. Dieser Chip wird unser erster sein, der kein reiner 3D-Beschleunigungschip ist, sondern auch 2D-Beschleunigung beherrscht. Wir werden versuchen, auch auf diesem Gebiet alles andere in den Schatten zu stellen.

PC PLAYER: Vielen Dank für dieses Gespräch. **(tk)**

Das doppelte Flottchen

Eine Voodoo-2-Karte im Rechner ist eine feine Sache. Doch wer die doppelte Dröhnung haben will, soll laut 3Dfx gleich zwei Stück davon in seineen PC stecken. Was eine Kombination aus zwei Voodoo-2-Karten wirklich bringt, konnte PC Player als eines der ersten Magazine mit zwei Reference-Boards von 3Dfx testen.

Für die meisten Spiele bringt eine Voodoo-2-Karte mehr als genug 3D-Leistung. Doch High-End-Liebhaber können auch zwei Karten in den Rechner stecken. Diamond hat schon ein solches Doppel mit dem passenden Namen »Mega-Monster« angekündigt. Da das Paket noch nicht verfügbar ist, hat uns 3Dfx vorab zwei sogenannte Reference-Boards zur Verfügung gestellt, um die Fähigkeiten dieser Lösung auszuloten. Die Reference-Boards sind nicht im Handel erhältlich, da 3Dfx selbst keine eigenen Karten vertreibt. Diese Karten werden vielmehr an die Spieleentwickler geschickt, damit jene schon vor der Markteinführung eines Produkts anfangen können, kompatible Spiele zu schreiben.

So funktioniert das Voodoo-Doppel

Die Installation der Boards ist nicht komplizierter als der Einbau einer einzelnen Beschleunigerkarte. Der Unterschied ist, daß die Karten im Rechner durch ein kurzes Flachbandkabel miteinander verbunden werden. Damit kommt man schon mal zum ersten Haken dieser Lösung: Sie benötigen zwei PCI-Steckplätze. Die sind in einem gut ausgebauten Rechner mit SCSI-Controller, Netzwerk-, Grafik- und Soundkarte oft gar nicht so leicht zu finden. Die externe Verkabelung ist dafür um so einfacher: In die eine Karte kommt der Monitoranschluß, in die andere das Loop-Through-Kabel der Grafikkarte. Dann werden noch kurz die Treiber installiert, und schon erkennt Windows die beiden Voodoo 2 Karten anstandslos.

Arbeitsteilung: Der SLI-Modus

Die beiden Voodoo-Boards erkennen sich gegenseitig automatisch, sobald das Verbindungskabel eingesteckt ist. Die Karten schalten dann in den sogenannten SLI-Modus. SLI steht für Scan Line Interleaf und bedeutet, daß jede Karte nur für die Hälfte der Bildschirmzeilen verantwortlich ist. Die eine Karte kümmert sich um die Zeilen mit geraden Nummern (Even), die andere um die Zeilen mit ungeraden Nummern (Odd). Man könnte annehmen, daß sich die Leistungsfähigkeit des Systems damit grundsätzlich verdoppelt. Das ist aber leider nur teilweise richtig. Statt jede Anwendung auf die doppelte Geschwindigkeit zu beschleunigen, wird der SLI-Modus nur dafür genutzt, höhere Auflösungen zu verwirklichen. Bei einer mit 12 MByte Speicher bestückten Voodoo-Karte ist bei einer Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten das Ende der Fahnenstange erreicht. Im SLI-Modus kann die eine Karte aber auf den Speicher der anderen zugreifen. Das Ergebnis: Spiele können mit voller Geschwindigkeit in 1024 mal 768 Bildpunkten durchstarten. Unterstützt das Spiel allerdings nur 640 mal 480 Pixel, ist es völlig egal, ob man eine oder zwei Voodoo-2-Karten im PC stecken hat.

DIE SÜSSE WELT DES BUMP-MAPPING

Auf dem linken Bild sehen Sie das dem Doughnut zugrundeliegende Drahtgittermodell. Es besteht aus 5000 Polygonen. Man sieht deutlich, daß das Drahtgitter nur für einen Doughnut mit vollkommen flacher Oberfläche konstruiert ist. Wird nun mit Bump-Mapping die Ziegelstruktur aufgebracht, erhält der Donut seine plastische Oberfläche und die Beleuchtung kommt nicht aus dem Tritt. Die dabei erreichte Polygonrate von fast 500 000 Polygonen würde auch einem Supercomputer zur Ehre gereichen.





Licht und Schatten

Der erste Test mit »Turok« brachte auch gleich die ersten Probleme. Obwohl es schon mit einem einzelnen Board möglich ist, das Spiel mit einer Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten zu spielen, war der Benchmark nicht zu überreden, diese Auflösung auch zu verwenden. Er blieb standhaft bei 640 mal 480 Bildpunkten, was natürlich nicht Sinn der Übung war. Beim PC-Player-Benchmark, der die Direct3D-Leistung testet, konnten sich die Boards dagegen richtig austoben. Der Test lief auf 1024 mal 768 Punkten und eingeschaltetem Z-Buffer mit hervorragenden 74 Bildern pro Sekunde. Auch der Timedemo-Benchmark eines bekannten 3D-Shooters brachte die grundsätzliche Leistungsfähigkeit einer doppelten Voodoo-2-Lösung zur Geltung. Das Spiel lief mit überragenden 56 Frames per Second (fps) – wohlgemerkt in einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten! Wer gerne mal ein zünftiges Deathmatch ausficht, kann die Begei-

sterung über diesen Wert vielleicht nachvollziehen. Durch die hohe Auflösung erkennt man die Gegner früher, und durch die hohe Frame-Rate wird das Zielen einfacher.

Neue Disziplin Bump-Mapping

In perfekter Hase-und-Igel-Manier hat 3Dfx zeitgleich mit diesem Test auch ein neues Feature des Voodoo-2-Chips preis gegeben: Bump-Mapping. Pikanterweise wurde dieses Feature erst bekannt, als diverse andere Hersteller es für ihre neuen Prozessoren ankündigten. Die Funktionsweise des Bump-Mappings ist dem des Texture-Mappings eng verwandt. Beim Texture-Mapping wird eine Textur über ein Drahtgittermodell gezogen, damit man etwa eine Ziegelwand darstellen kann. Dabei gibt es allerdings keine Tiefeninformationen. Das heißt, alle Pixel auf der Wand liegen in einer Ebene. Den räumlichen Eindruck zwischen den einzelnen Steinen erreicht man dabei nur durch die Farbauswahl innerhalb der Textur. Beim Bump-Mapping wird genau diese fehlende Tiefeninformation hinzugefügt, quasi als unsichtbare Textur. Die Tiefeninformationen sind als Grauwerte abgelegt und werden vom Grafikprozessor entsprechend interpretiert. Ein helleres Pixel wird tiefer dargestellt als ein dunkleres Pixel.

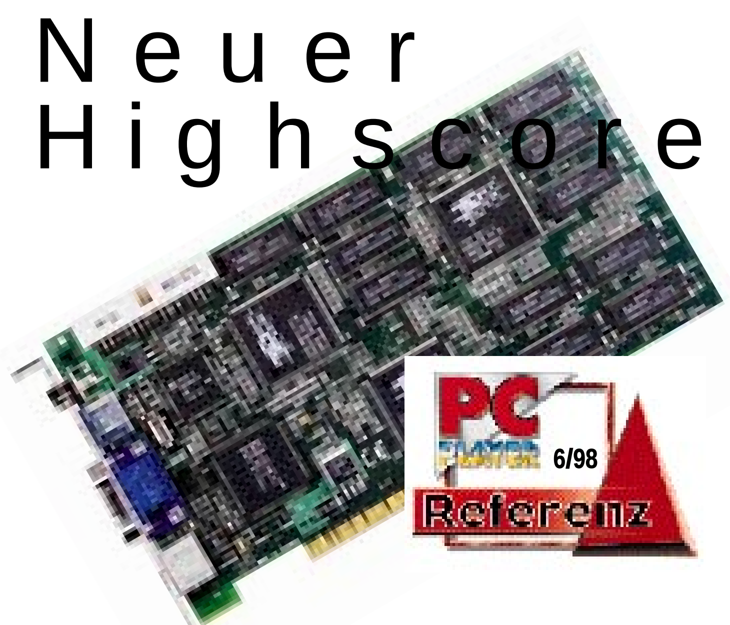
Der Vorteil gegenüber reinem Texture-Mapping ist, daß die Ansicht der dargestellten Wand immer stimmt: Es treten keine Textur- oder Perspektiven-Fehler auf, und die Berechnung der realistischen Beleuchtung ist auch kein Problem mehr. Bis jetzt war die einzige Möglichkeit für die plastische Tiefendarstellung auf Objekten das Hinzufügen von Polygonen in das Drahtgittermodell. Da für die Berechnung der Polygone aber immer noch die CPU zuständig ist, kann man die Gegenstände nicht beliebig kompliziert machen, ohne empfindliche Leistungseinbußen im Spiel hinzunehmen. Mit Bump-Mapping wird diese Problem wieder dorthin verschoben, wo es am besten gelöst werden kann: in den Grafikprozessor. Bis jetzt gibt es leider nur ein Programm, das diese Funktion unterstützt, und dabei handelt es sich um den Donut-Benchmark von 3Dfx selbst. Wer bereits jetzt eine Voodoo-2-Karte sein eigen nennt, kann diesen Benchmark auf der PC-Player-CD dieser Ausgabe ausprobieren. Sie finden ihn unter \PATCHES\DONUT. **(tk)**

KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Obwohl ich sicher zu den digitalen Speed-Junkies gehöre, macht eine doppelte Voodoo-2-Lösung für mich derzeit noch keinen Sinn. Es ist zwar schön, wenn man mit fast 60 Frames in hoher Auflösung durch ein Deathmatch fegen kann, doch das rechtfertigt die Kosten einer solchen Lösung noch nicht. Dazu mache ich das einfach zu selten. Außerdem ist es schwierig, in meinem PC noch genügend freie PCI-Steckplätze zu finden. Bis sich die Spielehersteller auf 1024er-Auflösungen eingeschossen haben, wird es wohl noch eine ganze Weile dauern, und bis dahin ist man mit einer einzelnen Voodoo-2-Karte bestens bedient. Wenn allerdings die ersten Doppel-Lösungen für nur einen PCI-Steckplatz auf den Markt kommen, werde ich sicher einer der ersten Käufer sein.

Test: Miro Hiscore 2

Neuer Highscore



Wie schon die anderen Streiter um die Krone der 3D-Beschleunigung, steht auch die neue Miro »Hiscore 2« gut im Futter. Gegenüber dem Vorgängermodell mit Voodoo-1-Chipsatz hat sich das Speichervolumen auf satte 12 MByte verdoppelt. Darüber hinaus bietet die Hiscore etwas, was die Konkurrenz nicht vorweisen kann: einen TV-Ausgang, mit dem die Spiele auf dem Fernseher laufen können.

Die Installation der Karte ist absolut problemlos, und die Einstellmöglichkeiten lassen keine Wünsche offen. Wer will, kann die Hiscore 2 sogar per Schieberegler übertakten. Das bringt allerdings nicht viel und verringert höchstens die Lebenserwartung des guten Stücks.

Die Benchmarks erledigte die Hiscore ohne große Probleme. Allerdings fällt auf, daß die Karte von der Leistung her etwas hinter der Konkurrenz bleibt. So erreicht die Miro im PC-Player-Benchmark »nur« 60 Frames bei 1024 mal 768 und ausgeschaltetem Z-Buffer. Eine Monster II oder auch eine Creative kommen hier auf zwei Frames mehr. Auch der »Turok«-Test lief mit der Miro mit 98 fps einen Tick langsamer ab als bei der Konkurrenz. Immerhin fiel die Karte bei diesem Test selbst bei den aufwendigsten Stellen nie unter 42 Bilder in der Sekunde. Auch die Liebhaber von 3D-Shootern können sich freuen: Die Miro leistet im Timedemo-Test, bei einer Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten sehr flüssige 54 fps.

Fazit: Die Miro Hiscore 2 spielt ganz vorne bei den Voodoo-2-Karten mit. Zwar ist die Leistung mit den getesteten Treibern etwas geringer als bei der Konkurrenz. Doch ein Frame hier und da weniger macht sich in der Praxis nicht bemerkbar. Dieses Manko läßt sich einerseits wahrscheinlich durch einen besseren Treiber ausmerzen, und wird andererseits durch den TV-Ausgang mehr als aufgehoben. Damit hat sich die 600 Mark teure Miro-Karte den Titel des Referenz-Produktes im 3D-Beschleuniger-bereich redlich verdient.



Auge um Auge, Zoll um Zoll

Immer höhere Auflösungen, immer feinere Animationen: Bei manchem High-End-Spiel guckt man mit dem kleinen Alt-Monitor in die Röhre. 17 oder gar 19 Zoll sind die richtigen Kaliber, um viel mehr ins Geschehen gezogen zu werden. Doch welcher Bildschirm bietet dabei die beste Leistung fürs Geld? Und was bringen die neuen, teuren TFT-Modelle aus Spielersicht?

Der Monitor ist am PC das wichtigste Ausgabegerät und trotzdem wird ihm relativ wenig Bedeutung zugemessen. Äußerlich unterscheiden sich die Geräte abgesehen von ihrer Größe wenig. Interessieren Sie sich für einen neuen Monitor, sollten Sie nicht den Fehler begehen, einfach blind drauf loszukaufen – der Teufel steckt im Detail. Achten Sie deshalb auf folgende wichtige Features:

- Welche Bilddiagonale brauchen Sie für Ihre Arbeit und für Ihre Spielevorlieben? Sollen es 19 Zoll sein oder reichen 17 Zoll aus? Lassen Sie sich die Geräte im Laden vorführen, damit Sie die Unterschiede direkt sehen können.
- Mit wieviel kHz Horizontalfrequenz arbeitet der Monitor? Ein 17-Zoll-Gerät sollte wenigstens 85 kHz aufweisen – ein 19-Zöller mindestens 95 kHz. Mehr über die Horitonzontalfrequenz lesen Sie weiter hinten im Test.
- Wie gut ist die Entspiegelung der Glasoberfläche? Das erkennen Sie am besten bei ausgeschaltetem Monitor. Wie Sie die Entspiegelung testen können, lesen Sie ebenfalls weiter hinten.
- Wie ist die Bildqualität? Achten Sie beim Kauf vor allem auf die Bildschärfe, die Konvergenz und auf die Bildgeometrie. Dazu finden Sie auf der PC-Player-CD das Tool NTEST.EXE. Kopieren Sie sich das Programm auf eine Diskette, damit Sie beim Monitorkauf die Geräte vor Ort prüfen können.

Eine eigene Klasse bilden bisher noch die TFT-Bildschirme. Diese Geräte arbeiten nicht mit einer Kathodenstrahlröhre, sondern mit einer Matrix aus winzigen Transistoren, die einzeln angesteuert werden. Dadurch erreichen diese Bildschirme eine völlig plane Oberfläche und brauchen sich nicht um Konvergenz-, Moiré- und Geometrieprobleme zu kümmern. Außerdem verschlucken die TFTs praktisch alle Spiegelungen. Leider hat diese Technik, durch die hohen Ausschußraten in der Fertigung, immer noch einen saftigen Preis.

Was tun wenn's flimmert?

Sollte Ihr Monitor mit einer Bildwiederholfrequenz von über 75 Hz arbeiten und Sie erkennen trotzdem ein Flimmern, Zittern oder Farbverfälschungen, kann das verschiedene Gründe haben. Ab einer Diagonalen von 17 Zoll werden die Monitore zickig. Das liegt daran, daß die Bildschirme immer strengeren Prüfungen unterliegen: Der Monitor selbst strahlt weniger, ist dafür aber auch empfindlich gegenüber magnetischen Feldern. Zeigt Ihr Monitor ein anormales Verhalten, prüfen Sie folgendes:

- Steht eine Halogen-Tischlampe neben dem Monitor, deren Netzteil im Fuß der Lampe untergebracht ist?
- Befindet sich ein Lautsprecher in unmittelbarer Nähe des Bildschirms?
- Liegt ein Netzteil (z.B. vom Drucker oder Modem) auf oder neben der Bildröhre?
- Auch ein Faxgerät kann den Monitor zum Flimmern bringen.
- Benutzen Sie ein Verlängerungskabel für Ihren Monitor, kann das die Bildqualität (Bildschärfe) stark beeinträchtigen.
- Achten Sie darauf, daß das Kabel zwischen PC und Monitor nicht aufgerollt ist, sondern gerade verläuft.
- Sollten diese Tips nicht helfen, können auch Oberleitungen einer Straßenbahn oder Hochspannungsleitungen Schuld sein. Dann hilft meist nur noch, mit dem Monitor in ein anderes Zimmer umzuziehen.

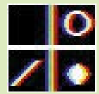
So testen Sie die Entspiegelung

Eine gute Entspiegelung des Monitors ist besonders dann wichtig, wenn Sie unter ungünstigen Lichtverhältnissen arbeiten: Durchs Fenster strahlt die Sonne ins Zimmer, die Deckenlampe spiegelt sich im Monitor, oder auf dem Schreibtisch stehen glänzende Gegenstände. Damit Sie die Entspiegelung Ihres aktuellen Monitors testen können, gehen Sie wie folgt vor:

SO HABEN WIR GETESTET

Der Testrechner:
Die Monitore wurden alle an der Grafikkarte MiroMagicPremium mit dem Riva 128 3D von Nvidia angeschlossen. Der interne RAMDAC arbeitet mit schnellen 230 MHz und kann so auch hochwertige Monitore bis an ihre Leistungsgrenzen ausreizen. Außerdem läßt sich mit dem Miro-Treiber die Bildwiederholfrequenz stufenlos einstellen, was für eine optimale Anpassung an den Monitor sorgt.

Bildqualität:
Da bei einem 17-Zoll-Monitor die optimale Auflösung bei 1024 mal 768 Pixeln liegt, wurde im Testlabor die Bildqualität in diesem Modus getestet. Dabei wurde auf ausreichende Bildschärfe, eine korrekte Konvergenz sowie eine genaue Bildgeometrie geachtet. Für die Messungen kam Nokias NTEST zum Einsatz, das Sie auch auf der PC-Player-CD finden.



Hier ist deutlich zu erkennen, wie die drei Grundfarben gegeneinander verschoben sind. Das Bild wird dadurch unscharf.

Die Bildschärfe läßt sich am einfachsten beurteilen, indem sehr feine Linien dargestellt werden (ein Pixel breit), die mit bloßem Auge nicht verschwommen erscheinen dürfen.
Eine unzureichende Konvergenz erkennt man daran, daß eine weiße Linie auf schwarzem Hintergrund einen leichten farbigen Schatten wirft. Dann treffen die drei Grundfarben Rot, Grün und Blau nicht genau aufeinander. Die Konvergenz mißt der Tester in den Ecken und in der Mitte des Monitors. Bei der Bildgeometrie müssen Linien in allen Bereichen der Bildfläche gerade dargestellt werden. Werden im Testlabor Krümmungen festgestellt, sollten sich diese mit Hilfe der Einstellmöglichkeiten des Monitors ausgleichen lassen.

Ergonomie:
Neben der Bildqualität ist auch eine einfache Handhabung des Monitors wichtig. Pluspunkte gibt's beispielsweise für ein OSD (On-Screen-Display), das sich ohne Hilfe des Handbuchs einfach bedienen läßt.
Wichtige Funktionen wie Helligkeit, Kontrast oder Bildlage sollten sich außerdem schnell aufrufen lassen, ohne daß Sie sich jedes mal durch komplex verzweigte Untermenüs hangeln müssen.

Ausstattung:
In die Ausstattung fließen verschiedenste Features ein, die unterschiedlich gewichtet werden. Zu den Features gehören beispielsweise die möglichen Anschlüsse (VGA, BNC), der Lieferumfang, die Maße und das Gewicht des Monitors, die Qualität des Handbuchs und auch der Stromverbrauch.

Drucken Sie eine DIN-A4-Seite mit rund zehn beliebigen Zeilen aus. Die Schriftgröße sollte dabei etwa 14 Punkt betragen. Lassen Sie zwischen jeder Zeile drei bis vier Zeilen leer. Drucken Sie diese Seite nun spiegelverkehrt aus. Viele Druckertreiber erlauben eine Einstellung wie etwa »Flip Horizontal«, damit der Ausdruck spiegelverkehrt erscheint.
Schalten Sie Ihren Monitor nun aus, und halten Sie das ausgedruckte Testblatt in der Höhe der Unterkante der Bildröhre vor den Monitor. Das Blatt sollte direkt am Monitor anliegen, ein Abstand von rund 40 Zentimetern sollte eingehalten werden. Je mehr Zeilen Sie nun im Monitor lesen können, desto schlechter ist die Entspiegelung. Bei einem gut entspiegelten Monitor sollten Sie höchstens die ersten Zeilen lesen können. Der Rest müßte stark verschwommen sein.

Wieviel Hertz darf's sein?

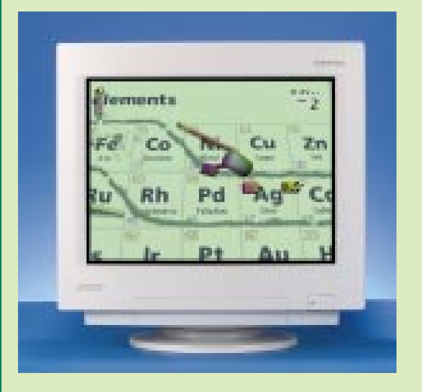
Beim Monitorkauf achten Sie unbedingt auf die Bildwiederholfrequenz. Dieser Wert gibt an, wie oft der Monitor das Bild pro Sekunde neu aufbauen kann. Das Signal dazu bekommt der Monitor von der Grafikkarte. Im Grafikkartentreiber können Sie daher einstellen, mit wieviel Hertz (Takte pro Sekunde) der Monitor angesteuert werden soll. Dabei ist das Zusammenspiel von Grafikkarte und Monitor wichtig. So bringt es beispielsweise gar nichts, wenn Sie sich einen Monitor kaufen, der eine Bildwiederholfrequenz von 120 Hz darstellen kann, die Grafikkarte den Monitor aber höchstens mit 80 Hz beliefern kann.
Auf der Grafikkarte ist der RAMDAC dafür verantwortlich, wie oft ein Bild neu aufgebaut werden kann. Achten Sie beim Kauf einer neuen Grafikkarte darauf, daß der RAMDAC nicht langsamer als 200 MHz ist. Dann kann die Karte einen 17-Zoll-Monitor ausreichend bedienen.
Beim Monitor ist die Horizontalfrequenz entscheidend. Billige Monitore haben in der Regel eine geringe Horizontalfrequenz, teurere dagegen meist eine höhere.
Mit einer einfachen Formel können Sie jeweils ausrechnen, welche Bildwiederholfrequenz der Monitor bei welcher Auflösung zuläßt. Die Farbtiefe spielt dabei keine Rolle, da diese nur vom Speicher der Grafikkarte abhängt.

*Horizontalfrequenz in kHz * 1000 / vertikale Auflösung – 7 %*

Beispiel: Besitzt ein Monitor eine Horizontalfrequenz von 86 kHz und Sie arbeiten mit einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten, kann der Monitor 86 kHz * 1000 / 768 Pixel – 7 % = 104 Hz darstellen. Das heißt, daß der Monitor bei dieser Auflösung das Bild bis zu 104 mal pro Sekunde aufbauen kann.
Einige Leute bekommen bei Werten unter 75 Hz schnell müde Augen und Kopfschmerzen. Das ist jedoch von Anwender zu Anwender unterschiedlich. Machen Sie deshalb folgenden Test: Fixieren Sie mit Ihren Augen einen Punkt neben dem Monitor. Sollte das Bild im Augenwinkel leicht zittern, ist die Bildwiederholfrequenz für sie zu niedrig eingestellt. **(Florian Heise/tk)**

Das Monitor-Testprogramm finden Sie auf der CD von PC Player Plus.

Mitsubishi Diamond Plus 72 (17 Zoll)



Die Monitore von Mitsubishi sind mit einer Diamondtron-Röhre ausgestattet, die wie die Trinitron-Röhre von Sony mit einer Streifenmaske arbeitet, jedoch eine kompaktere Bauweise erlaubt. Das typische Merkmal der Trinitron-Röhre, die Schatten der beiden horizontalen Haltedrähte, ist aber auch bei Diamondtron zu finden. Die Horizontalfrequenz des Diamond Plus 72 liegt bei 86 kHz. Damit ist er für die Standardauflösungen (1024 x 768) bestens ausgestattet.

Die Bildqualität des Diamond Plus 72 ist sehr gut. Eine kleine Störung in der Bildgeometrie war mit Hilfe des On-Screen-Displays einfach zu beheben. Eine leichte Unschärfe in der rechten unteren Ecke wirkte nicht weiter störend. An der Konvergenz gibt es dagegen nichts auszusetzen. Lediglich bei der Entspiegelung hätte sich Mitsubishi etwas mehr Mühe geben können. Das Controlpanel des Monitors fährt auf Knopfdruck nach vorne aus dem Gehäuse. Dort findet man eine Taste zum Entmagnetisieren des Monitors, einen Reset-Button und die Einstellknöpfe. Das englische On-Screen-Display ist vorbildlich einfach gestaltet.

FAZIT: Mit rund 1500 Mark ist der Diamond Plus 72 recht teuer. Im Test gibt es Konkurrenten, die ein Drittel weniger kosten und die gleiche Horizontalfrequenz bieten.

- Schlechte Entspiegelung
- Hoher Preis



PC PLAYER Wertung

Ausstattung (20%)	80	
Bildqualität (50%)	70	
Ergonomie (10%)	70	
Preis-Bewertung (20%)	40	
ca.-Preis:		1500 Mark

Gesamtwertung:



Mitsubishi Diamond Pro 67TXV (17 Zoll)

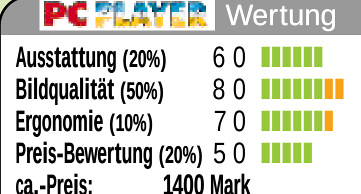
Der Pro 67TXV ist wie sein großer Bruder ebenfalls mit einer Diamondtron-Bildröhre mit Streifenmaske ausgestattet. Äußerlich unterscheiden sich die beiden Modelle nicht. Ein wichtiges Detail ist jedoch die Horizontalfrequenz: Hier kann der 67TXV lediglich 69 kHz bieten – zu wenig für einen modernen 17-Zöller. Lediglich in der Standardauflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten ist die Bildwiederholrate mit 84 Hz ausreichend. Die Bildgeometrie des Testgerätes war stark verstellt und selbst genaues Einstellen mittels OSD brachte nichts: Die Ränder blieben leicht gewellt.

Die Konvergenz des 67TXV ist sehr gut eingestellt und selbst in den Ecken des Monitors korrekt. Auch in Sachen Bildschärfe gibt es nichts zu bemängeln. Bei der Entspiegelung weist das günstigere der beiden Mitsubishi-Monitore einen etwas besseren Wert auf. Beim 67TXV gibt es lediglich zu monieren, daß sich das VGA-Kabel nicht vom Monitor trennen läßt und das On-Screen-Display nur in englischer Sprache verfügbar ist. Das ausführliche Handbuch (in deutsch) beschreibt die einzelnen Menüpunkte jedoch ausführlich.



FAZIT: Von einem 17-Zöller mit nur 69 kHz Horizontalfrequenz ist generell abzuraten. Dazu ist er mit rund 1400 Mark zu teuer.

- Hoher Preis
- Geringe Horizontalfrequenz



PC PLAYER Wertung

Ausstattung (20%)	60	
Bildqualität (50%)	80	
Ergonomie (10%)	70	
Preis-Bewertung (20%)	50	
ca.-Preis:		1400 Mark

Gesamtwertung: 70

Miro D1795F (17 Zoll)

Im D1795F steckt eine Lochmaske. Der 17-Zöller besitzt eine sichtbare Diagonale von 40,5 Zentimetern. Mit dem Miro D1795F bekommt man 95 kHz Horitonzalfrequenz geboten. Damit lassen sich auch in hohen Auflösungen wie 1280 mal 1024 noch sehr gute 86 Hz darstellen. Bei 1024 mal 768 sind sogar 115 Hz drin.



Die Bildgeometrie mußte zuerst korrigiert werden, da die Bildlage stark verzogen war. Nach der Justierung des Bildes bestand der Miro-Monitor den Test dann mit Bravour. Die Konvergenz ist optimal eingestellt, und das Bild ist auch in den Ecken des Monitors äußerst scharf. Die Entspiegelung ist ordentlich und verhindert die Reflexion von leichten Lichteinfällen.

Das On-Screen-Display bedient man über vier Tasten an der Frontseite des Monitors. Es lassen sich alle wichtigen Einstellungen wie Bildlage, Farbtemperatur, Moiré oder die Sprache wählen. Die Bedienung ist einfach und übersichtlich – das ist auch zwingend notwendig, weil kein Handbuch beiliegt.

FAZIT: Für nur 1100 Mark ist der Miro-Monitor sehr leistungsstark. Er bietet starke 95 kHz, die auch in höheren Auflösungen für eine ausreichende Bildwiederholrate sorgen.

- + Günstiger Preis
- + Hohe Horizontalfrequenz
- – Kein Handbuch
- – Kurzes VGA-Kabel

PC PLAYER Wertung

Ausstattung (20%)	70	
Bildqualität (50%)	90	
Ergonomie (10%)	70	
Preis-Bewertung (20%)	80	
ca.-Preis:		1100 Mark

Gesamtwertung:



Viewsonic P775 (17 Zoll)

Die Bildröhren von Miro und Viewsonic kommen vom gleichen Hersteller: Matsushita. Lediglich das Gehäuse ist leicht abgeändert. Das bedeutet, daß der P775 von Viewsonic ebenfalls mit einer Horizontalfrequent von 95 Hz arbeitet.

An der Bildqualität gibt es beim Viewsonic P775, bis auf einen leichten Konvergenzfehler, nichts auszusetzen. Dieser Fehler ist allerdings nicht gravierend. In der Bildgeometrie war eine kleine Kissenverzerrung erkennbar, die sich mit dem On-Screen-Display einfach korrigieren ließ.

Auf die Entspiegelung hat Viewsonic besonders viel Wert gelegt. Damit eignet sich der Monitor vor allem an Plätzen mit ungünstigen Lichtverhältnissen, da viele Reflektionen geschluckt werden. Der Viewsonic P775 verfügt über ein On-Screen-Display, das sich



über vier Tasten steuern läßt. Das Menü ist klar strukturiert, und jeder Punkt ist leicht anzusteuern. Die Einstellmöglichkeiten sind mit denen des Miro identisch.

Dem Paket liegt ein sehr umfangreiches Handbuch bei, das nicht nur Installation und Bedienung beschreibt, sondern auch Hilfestellung bei allen möglichen Problemen bietet.

FAZIT: Ein gutes Gerät, aber der baugleiche Miro-Monitor ist 250 Mark günstiger.

+ Ausführliches Handbuch
+ Hohe Horizontalfrequenz



PC PLAYER Wertung	
Ausstattung (20%)	80
Bildqualität (50%)	90
Ergonomie (10%)	90
Preis-Bewertung (20%)	50
ca.-Preis:	1350 Mark
Gesamtwertung:	80

Iiyama Vision Master Pro 17 (17 Zoll)

Im Vision Master Pro 17 findet man eine Diamondtron-Röhre von Mitsubishi. Diese ist mit einer Streifenmaske ausgestattet. Die Horizontalfrequenz des Iiyama liegt bei guten 92 kHz. Damit kommt das Gerät auch mit 1280 mal 1024 Auflösung gut zurecht.

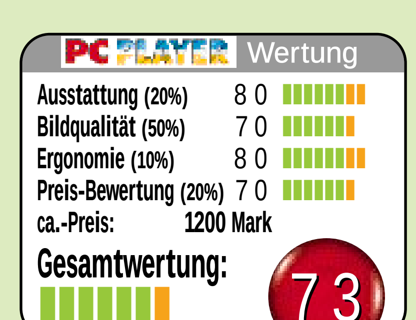


In der rechten oberen Ecke war im Test ein leichter vertikaler Konvergenzfehler feststellbar. Das On-Screen-Display bietet zwar eine Konvergenzkorrektur, allerdings nur in horizontaler Lage. In puncto Bildlage, -schärfe und -geometrie ist der Monitor sehr gut eingestellt. Punktabzug gibt es für die magere Entspiegelung.

Die Menüpunkte des OSD lassen sich mit drei Tasten einfach ansteuern. Nervend wirkt sich jedoch die wechselnde Geschwindigkeit aus, wenn Werte verändert werden. Will man zum Beispiel den Kontrast erhöhen, passiert die ersten zwei Sekunden gar nichts, bevor sich das Tempo steigert. Positiv hervorzuheben ist dagegen, daß sich im OSD alle wichtigen Einstellungen (auch Moiré- und Konvergenzkorrektur) vornehmen lassen.

FAZIT: Der Vision Master Pro 17 wäre ein guter Monitor, wenn Iiyama mehr Wert auf die Entspiegelung gelegt hätte.

+ ausführliches Handbuch
+ hohe Horizontalfrequenz
– schlechte Entspiegelung
– umständlich zu bedienendes OSD



PC PLAYER Wertung	
Ausstattung (20%)	80
Bildqualität (50%)	70
Ergonomie (10%)	80
Preis-Bewertung (20%)	70
ca.-Preis:	1200 Mark
Gesamtwertung:	73

Vobis Highscreen MS17S (17 Zoll)

Den Vobis-Monitor zeichnet ein modernes Gehäuse aus. In diesem steckt eine Trinitron-Röhre von Sony. Mit seinen 95 kHz Horizontalfrequenz ist der MS17S bestens für Auflösungen bis 1280 mal 1024 Pixel bei 86 Hz ausgestattet. In der empfohlenen Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten liegt die Bildwiederholrate sogar bei 115 Hz.

Über das On-Screen-Display läßt sich die Konvergenz zwar justieren, trotzdem ließ sich eine kleine Verschiebung in der rechten oberen Ecke nicht korrigieren. Die Bildgeometrie ist ausgezeichnet: Auch am Bildrand zeigen sich die Linien absolut gerade. In puncto Bildschärfe und Entspiegelung liefert der Vobis ein gutes Bild.

An der Frontseite sind neun Tasten angebracht, die auf den ersten Blick zwar verwirren, sich im Einsatz aber als einfach zu bedienen und nützlich erweisen. Das On-Screen-Display erscheint in deutscher Sprache. Es fehlt lediglich die Möglichkeit, eine Moiré-Korrektur durchzuführen. Dafür lassen sich Konvergenzfehler mittels OSD ausgleichen. Etwas verwirrend bleibt die Taste zum



Wechsel zwischen D15 (VGA-Stecker) und BNC-Eingang, da der MS17S gar kein BNC besitzt.

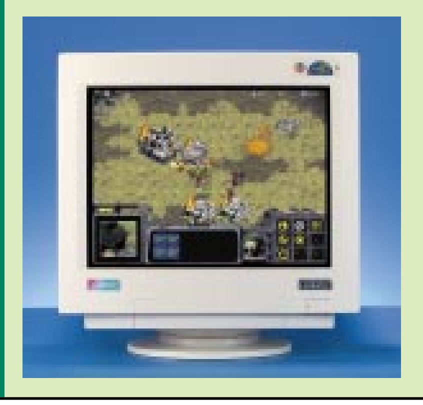
FAZIT: Bis auf einen leichten Konvergenz-Fehler macht der Vobis ein gutes Bild.

+ Ordentliche Entspiegelung
– Leichter Konvergenzfehler

PC PLAYER Wertung	
Ausstattung (20%)	70
Bildqualität (50%)	90
Ergonomie (10%)	70
Preis-Bewertung (20%)	50
ca.-Preis:	1400 Mark
Gesamtwertung:	76

Elsa Ecomo Office (17 Zoll)

An den Daten des Monitors erkennt man deutlich, daß er baugleich mit dem Mitsubishi Diamond Plus 72 ist. So besitzt der Ecomo Office auch die Diamondtron-Bildröhre und eine horizontale Frequenz von 86 kHz. Bei 1280 mal 1024 Bildpunkten kann man den



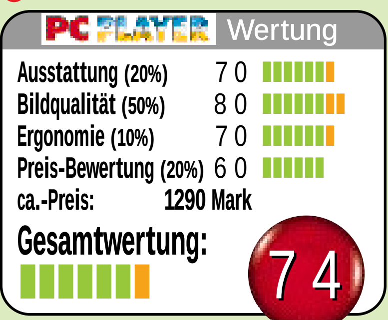
Ecomo Office lediglich mit 78 Hz betreiben. Wesentlich besser sieht es dagegen aus, wenn man mit 1024 mal 768 Bildpunkten arbeitet – damit kann man den Ecomo Office mit satten 104 Hz betreiben. Wie schon beim Mitsubishi mußte beim Elsa die Bildgeometrie leicht nachgeregelt werden. Dies ließ sich mit dem einfach zu bedienenden On-Screen-Display leicht bewerkstelligen. Es gibt keine Möglichkeit zur Einstellung der Konvergenz, aber letztere und Bildschärfe sind ohnehin optimal eingestellt.

Bei der Entspiegelung schneidet der Elsa-Monitor jedoch nicht besser ab als das Mitsubishi-Modell und ist daher an Plätzen mit starken Lichtquellen ungeeignet.

Die Tasten zum Aufrufen des OSD fahren auf Knopfdruck nach vorn aus dem Monitor. Bis auf die ausschließlich englische Sprache ist die Menüstruktur übersichtlich. Mit Ausnahme der Konvergenz lassen sich alle wichtigen Einstellungen vornehmen.

FAZIT: Der Ecomo-Office ist über 200 Mark günstiger als das baugleiche Modell von Mitsubishi.

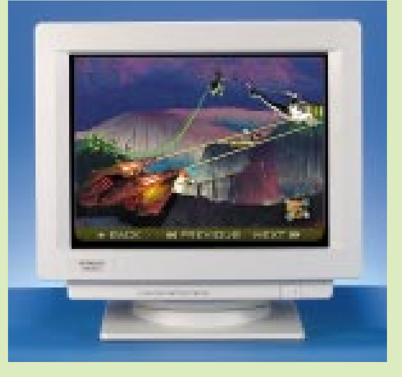
– Schlechte Entspiegelung



Hitachi CM630ET (17 Zoll)

Im Hitachi-Gehäuse steckt eine Bildröhre mit Lochmaske aus der eigenen Entwicklung. Den Punktabstand der einzelnen Farbpixel gibt Hitachi mit 0,22 Millimeter an. Das ist jedoch nicht ganz richtig, da Hitachi den Abstand der Pixel horizontal und nicht diagonal mißt. Der richtige Wert für diesen Monitor liegt bei 0,26 Millimeter. Die Horizontalfrequenz des CM630ET liegt bei 86 kHz. Bei 1024 mal 768-Auflösung bekommt man augenschonenden 104 Hz geboten.

An der Bildqualität gibt es nichts auszusetzen. Obwohl der Monitor mit einer Lochmaske versehen ist, die in der Regel eine etwas stärker gewölbte Oberfläche besitzt, wirkt das Bild absolut plan. Auch an der Konvergenz oder an der Bildschärfe konnten im Test keine Aussetzer festgestellt werden. Leider enttäuschte die Entspiegelung: Die

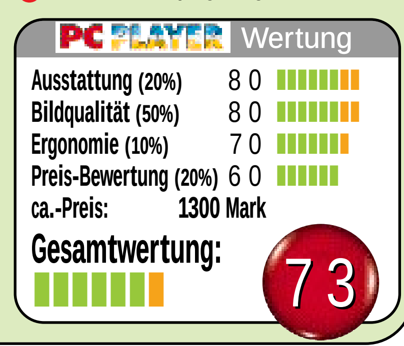


Zeilen auf dem Testausdruck ließen sich im Monitor optimal lesen.

Das On-Screen-Display wird über sechs Tasten gesteuert und läßt sich damit recht einfach bedienen. Jedoch fehlen zwei wichtige Einstellmöglichkeiten: Bei Moiré- oder Konvergenzfehlern läßt sich keine Korrektur vornehmen. Zusätzlich hat Hitachi das Monitorkabel fest am Gerät angebracht.

FAZIT: Für die gebotene Leistung ist der Hitachi-Monitor zu teuer. Im Testfeld findet man günstigere Geräte mit besseren Werten.

– Schlechte Entspiegelung



Maxdata Belinea 107035 (17 Zoll)

PC PLAYER 6/98 Preis-Tip

Die Lochmasken-Bildröhre des Belinea 107035 stammt aus dem Hause Matsushita. Mit einen 95 kHz Horizontalfre- …nz erreicht er bei der empfohlenen Standardauflösung von 1024 mal

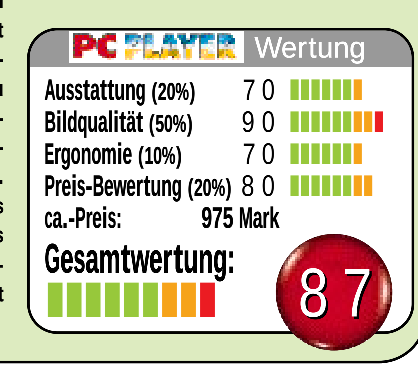


768 eine hervorragende Bildwiederholrate von 115 Hz. Wer eine höhere Auflösung braucht (1280 x 1024), kann den Belinea mit guten 86 Hz ansteuern.

Das Testgerät von Belinea weist einen leichten Konvergenzfehler in der linken oberen Ecke auf. Der ist aber nur mit einer Lupe erkennbar und wirkt sich bei der normalen Arbeit mit Windows oder bei Spielen nicht aus. In puncto Bildgeometrie und Bildschärfe braucht sich der 107035 aber nicht zu verstecken. Auch die Entspiegelung des Monitors ist so gut, daß leichte Lichtreflexionen von der Oberfläche verschluckt werden. Das Controlpanel des Belinea-Monitors besteht aus vier Knöpfen, mit denen man das deutschsprachige On-Screen-Display steuert. Bis auf eine Konvergenzkorrektur bietet das OSD alle Einstellmöglichkeiten.

FAZIT: Mit seinen 95 kHz ist der Belinea leistungsstark, unschlagbar günstig und bietet zudem bis auf einen kleinen Konvergenzfehler sehr gute Werte.

+ Sehr günstig
+ Hohe Horizontalfrequenz
– Kurzes VGA-Kabel





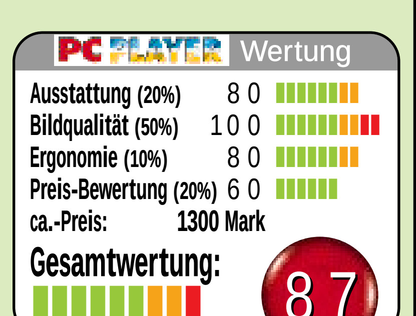
Samsung SyncMaster 700p Plus (17

e Bildröhre stammt von msung selbst und ist mit er Lochmaske ausgestat- der SyncMaster 700p Plus besitzt die höchste Horizontalfrequenz im Test: Mit satten 96 Hz arbeitet das Gerät. Damit lassen sich auch in der hohen Auflösung von 1280 mal 1024 ergonomische 87 Hz einstellen. Trotz Lochmaske, die meist eine etwas stärkere Krümmung als die Streifenmaske besitzt, wirkt das Bild absolut gerade. Mit dem Testprogramm war ein minimaler Konvergenzfehler feststellbar. An Bildschärfe mangelt es dem SyncMaster 700p Plus nicht. Die Entspiegelung des 700p Plus ist die beste der im Test befindlichen Röhrenmonitore. Das OSD fährt auf Knopfdruck aus dem Monitor heraus. Die Steuerung mit den sechs Tasten gestaltet sich sehr einfach – außerdem läßt sich auch deutsch als Sprache einstellen. Bis auf einen Konvergenzregler besitzt der SyncMaster 700p Plus alle wichtigen Einstellungen.

FAZIT: Der SyncMaster 700p Plus hat eine tolle Bildqualität und kann dank einer Horizontalfrequenz von 96 kHz auch in hohen Auflösungen ergonomische Bildwiederholraten liefern. Das alles gibt's zu einem günstigen Preis von 1300 Mark.



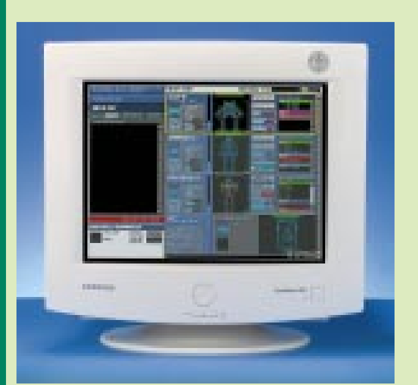
- + Sehr gute Entspiegelung
- + Günstiger Preis
- + Gute Bildqualität



PC PLAYER Wertung

Ausstattung (20%)	80
Bildqualität (50%)	100
Ergonomie (10%)	80
Preis-Bewertung (20%)	60
ca.-Preis:	1300 Mark
Gesamtwertung:	87

Samsung SyncMaster 700b (17 Zoll)



Der zweite Samsung-Monitor im Test besitzt ebenfalls eine Bildröhre mit Lochmaske. Als einziger Monitor im Test ist die Diagonale um einen Zentimeter kleiner als bei den anderen 17-Zoll-Geräten und kommt so auf lediglich 39,5 Zentimeter. Der günstigere Preis wird leider durch eine deutlich geringere Horizontalfrequenz von nur 69 kHz ermöglicht. Damit arbeitet man in der empfohlenen Auflösung von 1024 mal 768 mit ordentlichen Bildwiederholraten. Für die nächsthöhere Auflösung von 1280 mal1024 ist das Gerät indes nicht geeignet, da man mit flimmernden 63 Hz bedient würde. Die Geometrie stimmt beim SyncMaster 700b: Die Ränder zeigen sich gerade, und es sind keine Verzerrungen sichtbar. Auch die Bildschärfe stimmt. Positiv überrascht hat die Konvergenz, die bis in die Ecken der Bildröhre optimal eingestellt war. Die Entspiegelung des SyncMaster 700b ist so gut wie beim SyncMaster 700p Plus. Die Bedienung des On-Screen-Displays erfolgt gleich wie beim Samsung Flachbildschirm SyncMaster 500p.

FAZIT: Der SyncMaster 700b besticht durch eine glänzende Bildqualität. Jedoch sind die 69 kHz Horitzontalfrequenz für einen modernen 17-Zöller zu gering.

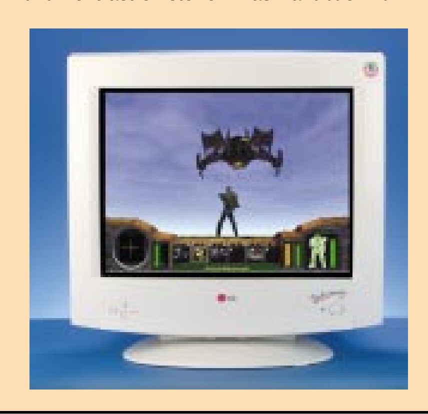
- + Sehr gute Bildqualiät
- + Sehr gute Entspiegelung
- – Lediglich 69 kHz Horizontalfrequenz

PC PLAYER Wertung

Ausstattung (20%)	50
Bildqualität (50%)	100
Ergonomie (10%)	80
Preis-Bewertung (20%)	80
ca.-Preis:	1100 Mark
Gesamtwertung:	84

Lucky Goldstar Studioworks 99T (19 Zoll)

Den 19-Zoll-Monitor 99T stattet LG mit einer Lochmasken-Bildröhre von Hitachi aus. Wie auch bei den 17-Zoll-Geräten stimmt die angegebene Bildschirmdiagonale nicht mit der sichtbaren überein. Der 99T hat so keine 48,3 sondern lediglich 45,5 Zentimeter, was rund 18 Zoll entspricht. Ideal sind 1280 mal 1024 Bildpunkte, bei denen man den 95 kHz-Monitor mit guten 86 Hz betreiben betreiben kann. Der Studioworks 99T hat leichte Moiré-Probleme, die sich vor allem in Auflösungen ab 1280 mal 1024 Pixel bemerkbar machen. Das On-Screen-Display läßt zwar eine Moiré-Korrektur zu, die konnte die störende Streifenbildung jedoch nicht in den Griff bekommen. Ein weiteres Manko sind Schatteneffekte, die vor allem bei Textverarbeitungsprogrammen sichtbar werden. Keine Probleme dagegen hatte der 99T mit der Konvergenz. Die Entspiegelung ist gut gelungen. Der 99T besitzt vier Tasten für die Steuerung des On-Screen-Displays. Das Manövrieren in den Menüs ist jedoch etwas umständlich. Zusätzlich gibt es zwei Drehregler, die Helligkeit und Kontrast einstellen. Das Handbuch zum Monitor bietet alle wichtigen Rubriken und hilft auch bei Problemen weiter.

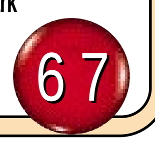


FAZIT: Die auftretenden Moiré-Effekte stören bei der Arbeit.

- + Gute Entspiegelung
- – Umständlicher OSD
- – Moiré-Effekte

PC PLAYER Wertung

Ausstattung (20%)	70
Bildqualität (50%)	70
Ergonomie (10%)	90
Preis-Bewertung (20%)	50
ca.-Preis:	1400 Mark
Gesamtwertung:	67



Hardware

Maxdata Belinea 106090 (19 Zoll)

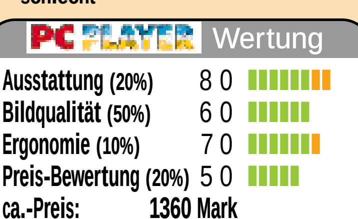
Der zweite 19-Zöller im Test stammt von Belinea; seine Bildröhre kommt von Hitachi. Er besitzt ebenfalls eine sichtbare Diagonale von 45,5 Zentimeter, was etwa 18 Zoll entspricht. Der Abstand der einzelnen Dots in der Lochmaske beträgt 0,26 mm.



Ideal für einen 19-Zöller sind 1280 mal 1024 Bildpunkte. Mit seinen 95 kHz Horizontalfrequenz kommt der Belinea-Monitor auf ausreichende 86 Hz Bildwiederholrate.
Im Gegensatz zum 19-Zöller von LG hat der Belinea auch in hohen Auflösungen keine Moiré-Probleme. Allerdings stimmt die Bildschärfe bei einer Auflösung von 1280 mal 1024 nicht mehr – bei niedrigeren Auflösungen tritt dieser Effekt nicht auf.
Bis auf einen winzigen Fehler in der rechten unteren Ecke des Monitors stimmt die Konvergenz. Die Entspiegelung ist allerdings nicht so gut wie die des LG-Kollegen.
Das On-Screen-Display ist mit vier Buttons an der Frontseite des Monitors sehr einfach zu bedienen. Einstellmöglichkeiten für Moiré und Konvergenz fehlen allerdings.

FAZIT: Der 19-Zöller von Maxdata ist unschlagbar günstig. Schade, daß die Entspiegelung nicht so gut gelungen ist wie beim LG-Monitor.

- \+ Sehr günstig
- – Magere Entspiegelung
- – Bildschärfe in hohen Auflösungen schlecht



Ausstattung (20%)	80	
Bildqualität (50%)	60	
Ergonomie (10%)	70	
Preis-Bewertung (20%)	50	
ca.-Preis:	1360 Mark	

Gesamtwertung: 61

Vobis Highscreen MS 1995P (19 Zoll)

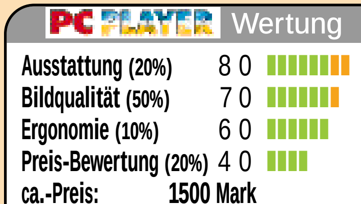
Auch von Vobis gibt es mittlerweile einen 19-Zoll-Monitor in dem, wie bei den beiden anderen 19-Zoll-Testkandidaten, eine Bildröhre von Hitachi steckt. Die in Deltaform angeordneten Dots der Lochmaske haben einen Punktabstand von 0,26 Millimeter. Mit seinen 95 kHz Horizontalfrequenz erreicht der Highscreen bei 1280 mal 1024 Bildpunkten einen Wert von 86 Hz.
Erstaunlich, wie Bildgeometrie und Konvergenz beim Highscreen-Monitor stimmten. Selbst in den Ecken sind keine Konvergenz-Fehler erkennbar. Bei einer Auflösung von 1280 mal 1024 muß der Monitor allerdings etwas an Bildschärfe einbüßen. Schaltet man dagegen auf 1024 mal 768 Bildpunkte herunter, ist das Bild optimal. Die Entspiegelung ist wie beim Belinea-Monitor weniger gut gelungen.



Das On-Screen-Display steuert man über vier Tasten. Die Menüpunkte sind überschaubar und lassen sich mit den Tasten einfach anwählen. Allerdings gibt's das Display nur in Englisch. Wer im Handbuch Hilfe sucht, sollte sich auf Sucharbeit einstellen, das sich als Konglomerat aus Textblöcken in verschiedenen Sprachen präsentiert.

FAZIT: Wer einen 19-Zoll-Monitor sucht, bekommt mit dem Highscreen ein günstiges Gerät mit nicht ausreichender Entspiegelung.

- – Wirres Handbuch
- – Magere Entspiegelung



Ausstattung (20%)	80	
Bildqualität (50%)	70	
Ergonomie (10%)	60	
Preis-Bewertung (20%)	40	
ca.-Preis:	1500 Mark	

Gesamtwertung: 63

Samsung SyncMaster 500TFT (15 Zoll)



Der Flachbildschirm 500TFT von Samsung bietet eine Diagonale von 38 Zentimetern. Das entspricht 15 Zoll. Sie sollten den 500TFT jedoch nicht mit einem 15-Zoll-Röhrenmonitor vergleichen, da die Hersteller bei Röhrenmonitoren nicht die sichtbare Diagonale wie bei Flachbildschirmen angeben. Das Gerät besitzt exakt 1024 mal 768 einzelne Pixel, die in vertikalen Streifen angeordnet sind. Somit kommt der Monitor auch auf eine maximale Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten. Im Monitorfuß sind zwei Lautsprecher untergebracht – oben befindet sich ein kleines Loch, in dem ein Mikrofon steckt. Beim Samsung 500TFT hat vor allem der sehr große Einblickwinkel überzeugt.
Bauartbedingt gibt es bei TFT-Displays keinerlei Störungen in der Bildgeometrie oder bei der Konvergenz. Auch in puncto Entspiegelung liegen die Flachen ganz vorn. Selbst eine starke Lichtquelle stört auf der absolut planen Oberfläche nicht.
Der 500TFT besitzt ein verständliches On-Screen-Display, das sich mit zwei Buttons und einem Kippschalter bedienen läßt.

FAZIT: Wer das nötige Kleingeld übrig hat, sollte einem Flachbildschirm den Vorrang geben.

- \+ Absolut flimmerfrei
- \+ Geringer Platzbedarf
- \+ Sehr gute Entspiegelung
- – Verhältnismäßig teuer

PC PLAYER Wertung

Ausstattung (20%)	100	
Bildqualität (50%)	100	
Ergonomie (10%)	90	
Preis-Bewertung (20%)	0	
ca.-Preis:	4590 Mark	

Gesamtwertung:



Siemens Nixdorf MCF 3511 TA (15 Zoll)



Der zweite Flachbildschirm im Test ist eine Klasse kleiner und bietet eine sichtbare Diagonale von 35,5 Zentimetern. Im Vergleich kommt das etwa einem 15-Zoll Röhrenmonitor gleich. Im Monitor verrichten 1024 mal 768 Pixel ihre Arbeit.

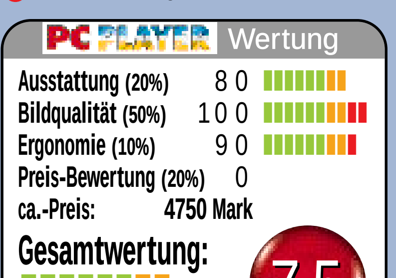
Lautsprecher oder ein Mikrofon findet man im Siemens Nixdorf-Gerät nicht. Dafür besitzt es einen USB-Anschluß sowie einen Hub. Der Einblickwinkel des MCF 3511 TA ist optimal. Beim Test mit schnellen Spielen wie Turok oder Forsaken ließ sich der Siemens Nixdorf nicht aus der Ruhe bringen und stellte scharfe, kontrastreiche Bilder dar. Dank der TFT-Technik stimmt die Konvergenz in allen Ecken des flachen Displays.

Ebenfalls ein Lob gibt es für die Entspiegelung, die selbst stärkere Lichtquellen einfach verschluckt. So sind die »Flachmänner« dort bestens geeignet, wo störende Reflexionen auftreten können.

Das On-Screen-Display des Siemens-Nixdorf läßt sich über sechs Tasten steuern. Das Menü ist identisch mit dem des Samsung-Flachbildschirms.

FAZIT: Wer auf Strahlungsarmut, wenig Stromverbrauch, minimales Gewicht und geringe Tiefe Wert legt, fährt mit den Flachmännern genau richtig.

- \+ Absolut flimmerfrei
- \+ Geringer Platzbedarf
- \+ Sehr gute Entspiegelung
- – Verhältnismäßig teuer



HEISES TEST-FAZIT

Wer sich mit seinem PC vor allem in den dunklen Gängen eines 3D-Shooters aufhält, mit schwer bewaffneten Raumschiffen durchs Weltall gleitet oder im Ferrari durch die Ziellinie rauscht, dem kann die Bildwiederholrate, die Konvergenz, die Geometrie und die Schärfe relativ egal sein. Denn beim Spielen fallen diese Features sowieso nicht auf. Für Spielefreaks sollte die wichtigste Eigenschaft die Bilddiagonale sein – je größer, desto eher fühlt man sich ins Geschehen hineinversetzt. Dazu bietet der Maxdata-Monitor Belinea 107035 unter den 17-Zöllern einen unschlagbar günstigen Preis von unter 1000 Mark – und das ohne Qualitätseinbußen: Er besitzt mit 95 kHz Horizontalfrequenz ausreichend Power für hohe Bildwiederholraten und bietet eine gute Bildqualität.

Wer nicht kleckert, sondern klotzt, kauft sich am besten gleich den 19-Zöller von Lucky Goldstar, der mit rund 1400 Mark nicht viel mehr kostet. Auch dieser Monitor ist mit 95 kHz bestens ausgestattet. Zwar erkennt man in hohen Auflösungen leichte Qualitätseinbußen, doch die stören beim Spielen überhaupt nicht. Beim Arbeiten unter Windows muß man allerdings die Moiré-Effekte in Kauf nehmen.

Monitor	Hersteller	Preis (ca.)	Bild-diagonale	Ausstattung (20%)	Bildqualität (50%)	Ergonomie (10%)	Preis (20%)	Gesamt-wertung
Diamond Plus 72	Mitsubishi	1500 Mark	17 Zoll	75	65	72	40	67
Diamond Pro 67TXV	Mitsubishi	1400 Mark	17 Zoll	60	80	71	50	70
D1795F	Miro	1100 Mark	17 Zoll	74	90	71	80	82
P775	Viewsonic	1350 Mark	17 Zoll	83	85	92	50	80
Vision Master	Iiyama	1200 Mark	17 Zoll	80	70	80	70	73
Highscreen MS 17S	Vobis	1400 Mark	17 Zoll	73	85	73	50	76
Ecomo Office	Elsa	1290 Mark	17 Zoll	70	75	73	60	74
CM630ET	Hitachi	1300 Mark	17 Zoll	75	75	68	60	73
107035	Belinea	975 Mark	17 Zoll	77	90	80	90	87
SyncMaster 700p Plus	Samsung	1300 Mark	17 Zoll	82	95	84	60	87
SyncMaster 700b	Samsung	1100 Mark	17 Zoll	52	100	77	80	84
Studioworks 99T	Lucky Goldstar	1400 Mark	19 Zoll	72	70	90	50	67
106090	Belinea	1360 Mark	19 Zoll	75	60	69	50	61
Highscreen MS1995P	Vobis	1500 Mark	19 Zoll	75	65	59	40	63
SyncMaster 500TFT	Samsung	4590 Mark	15 Zoll	95	100	89	0	78
MCF 3511 TA	Siemens Nixdorf	4750 Mark	15 Zoll	83	100	92	0	75

Lexikon der wichtigsten Monitor-Begriffe

Mattscheiben-1x1

Gestreift oder geschlitzt? Im Zusammenhang mit dem lieben Bildschirm gibt es ebenso putzige wie unverständliche Fachbegriffe. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Vokabeln, die zum Thema »Monitore« immer wieder auftauchen.

Bilddiagonale

Die ist bei Monitoren in Zoll angegeben. Ein Zoll entspricht 2,54 Zentimetern. Ein 17-Zoll-Monitor sollte also eine Diagonale von rund 43 Zentimetern haben. Messen Sie Ihren 17-Zoll-Monitor selber nach, werden Sie feststellen, daß Sie lediglich ein 16- oder gar nur 15-Zoll-Gerät haben. Das liegt daran, daß die Hersteller den nicht sichtbaren Bereich der Bildröhre mit einbeziehen. Anders sieht das bei Flachbildschirmen aus. Bei diesen gibt es keinen »nicht sichtbaren Bereich«. Ein 15-Zoll-Flachbildschirm kommt daher fast an einen 17-Zoll-Röhrenmonitor heran.

Bildwiederholfrequenz:

Dieser Wert gibt in Hertz (Hz) an, wie oft der Monitor das Bild pro Sekunde aufbauen kann.

CRT

Cathode Ray Tub (Kathodenstrahlröhre). Wenn Sie von CRT hören, ist damit lediglich die Braun'sche Röhre gemeint, die das Bild mittels Kathodenstrahl und einer nachleuchdenden Phosphorschicht erzeugt. Sowohl Fernseher als auch Monitore arbeiten mit diesem Prinzip. Neben CRTs gibt es auch LCDs und TFTs (Flachbildschirme), die mit Flüssigkristallen arbeiten.

Horizontalfrequenz

Die Horizontalfrequenz eines Monitors ist in kHz (1000 Hz = 1 kHz) angegeben. Sie gibt an, wieviele horizontale Zeilen der Elektronenstrahl pro Sekunde aufbauen kann. Näheres dazu finden Sie auf den ersten Seiten des Monitor-Specials unter »Wieviel Hertz darf's sein?«.

Konvergenz

Ein Konvergenzfehler läßt sich schon mit bloßem Auge oder einer einfachen Lupe erkennen. Starten Sie dazu ein Grafikprogramm, und wählen Sie als Hintergrundfarbe schwarz. Anschließend malen Sie ein paar horizontale und vertikale Linien mit einer Breite von einem Pixel in weiß. Einfacher geht's natürlich mit dem Programm »Ntest«, das Sie auf der CD-ROM von PC Player Plus finden.

Betrachten Sie nun vor allem die Ecken des Bildschirms, an denen am häufigsten Konvergenzfehler auftreten. Einen Fehler erkennen Sie, wenn die weiße Linie einen farbigen Schatten wirft. Bei manchen Monitoren läßt sich die Konvergenz korrigieren. Die meisten Geräte bieten dafür jedoch keine Einstellmöglichkeit. Je größer der Konvergenzfehler, desto verschwommener kann der Gesamteindruck des Bildes werden.

Lochabstand

Der Lochabstand (auch Dot-Pitch genannt) einer Lochmaske wird vom Mittelpunkt eines Loches zum Mittelpunkt des diagonal darüberliegenden Loches gemessen. Bei Streifenmasken kann man nicht diagonal messen, da die Maske lediglich aus vertikalen Streifen besteht. Daher wird der Abstand horizontal vom Mittelpunkt eines Streifens zum nächsten mit derselben Farbe gemessen. Da der Wert horizontal gemessen wird, ergeben sich kleinere Werte als bei Lochmasken, wo die Meßlatte diagonal angesetzt wird.

Deswegen gehen immer mehr Hersteller von Lochmasken dazu über, ihren Lochabstand ebenfalls horizontal anzugeben, da der Wert dann kleiner ist und das Marketing so bessere Verkaufsargumente hat. Fragen Sie beim Monitorkauf also nicht nur nach dem Lochabstand, sondern auch, ob dieser bei Lochmasken diagonal oder horizontal angegeben ist.

Loch- oder Deltamaske

Da der Elektronenstrahl im Inneren des Monitors nicht so exakt gesteuert werden kann, daß er ein einzelnes Pixel genau trifft, kommt zusätzlich eine Art Gitter zum Einsatz. Dieses befindet sich hinter der Phosphorschicht und besitzt viele einzelne Löcher. Nun kann der Elektronenstrahl kein benachbartes Pixel mehr zum Leuchten bringen.

Um ein Pixel auf dem Monitor darstellen zu können, werden drei dieser Löcher in Form eines Deltas zusammengefaßt (daher Deltamaske). Die drei Löcher (Dots) liegen so eng beieinander, daß sie den Eindruck eines einzelnen Punktes erwecken. Nur mit einer starken Lupe werden die einzelnen Dots sichtbar. Der Abstand eines Dots zum nächsten mit derselben Farbe wird als Lochabstand oder Dot-Pitch bezeichnet.

Moiré

Als Moiré wird ein unerwünschtes Muster bezeichnet, das entsteht, wenn beispielsweise Streifen sehr eng beieinander liegen. Im Fernsehen läßt sich dieser Effekt oft beobachten, wenn ein Moderator ein kariertes Jackett trägt.

OSD

Alle aktuellen Monitore verfügen über ein On-Screen-Display. Wollen Sie die Bildlage justieren oder Kontrast und Helligkeit verändern, geschieht das über ein solches Menü, das auf dem Monitor erscheint, sobald Sie eine entsprechende Taste drücken. Das OSD verschwindet in der Regel nach wenigen Sekunden wieder, wenn Sie mit den Einstellungen fertig sind.

Streifen- oder Schlitzmaske

Im Gegensatz zur Lochmaske besitzt die Streifenmaske statt den in Deltaform angeordneten Löchern vertikale Schlitze. Der große Vorteil der Streifenmaske besteht darin, daß weniger Material verwendet wird, wodurch eine bessere Leuchtkraft gewährleistet ist. Als Nachteil wirken sich jedoch die beiden horizontalen Haltedrähte aus, die für die Bildstabilität sorgen. Sie sind als leichte Schatten vor allem dort erkennbar, wo ein heller Hintergrund eingestellt ist. Außerdem wiegen Monitore mit einer Streifenmaske ein paar Kilogramm mehr, da die vertikalen Metallstreifen von einem soliden Stahlrahmen umgeben sind.

TFT

Die Abkürzung TFT steht für »Thin Film Transistor« und bezeichnet die Technik, mit der moderne Flachbildschirme gebaut werden. Die Flachbildschirme besitzen keinen Kathodenstrahl, mit dem die einzelnen Pixel zum Aufleuchten gebracht werden. Vielmehr wird jedes einzelne Pixel direkt angesteuert. Im Gegensatz zu den älteren LCD-Bildschirmen werden die Pixel nicht durch das Anlegen der vollen Spannung an Zeilen und Spalten des Schirms zum Leuchten gebracht. Statt dessen wird bei TFTs nur der Steuerstrom angelegt und erst der Transistor beim Pixel legt die volle Spannung an. Das hat den Vorteil, daß das entstehende elektromagnetische Feld geringer ist als beim LCD und nicht die benachbarten Pixel beeinflussen kann. Das Bild wird damit schäfer.

Hardware-Tests



Thrustmaster Attack Throttle

- Schubregler
- **Hersteller:** Thrustmaster
- **Circa-Preis:** 150 Mark

Die Spezialisten für Flugsim-Kontrollen haben für das untere Preissegment nun den »Attack Throttle« im Angebot, einen Schubregler mit ein paar zusätzlichen Funktionen. Einige Programme unterstützen diese direkt, für andere lassen sich mit der problemlos zu installierenden Software beliebige Belegungen einstellen. Das Gerät schleifen Sie zwischen Joystick und Gameport. Der Hebel selbst besitzt zwei Rasten. Die untere bewirkt, daß nicht versehentlich schon in Nullstellung etwas Gas gegeben wird, die obere ist für den Afterburner und sorgt dafür, daß Sie in jedem Fall wissen, wenn der spritschluckende Nachbrenner aktiv ist. Am vorderen Teil des Griffstücks befinden sich vier Knöpfe, für jeden Finger einer. Diese hinterlassen ein unschönes, billiges Druckgefühl und sind außerdem für Leute mit großen Händen ungünstig angebracht. Mit dem Daumen bedienen Sie den Seitenschalter, der in zwei Rasten stehenbleibt und so mit zwei weiteren Funktionen belegt werden kann, beispielsweise Luft-Luft- und Luft-Boden-Radar.
Die Ergonomie läßt zu wünschen übrig, an den großen Bruder »F-16 TQS«, den Saitek X36F oder die CH Throttles reicht sie nicht heran. Der Seitenknopf ist gut zu erreichen, das Schiebegefühl mit den Rasten recht angenehm. Außerdem steht das Gerät sehr stabil auf dem Tisch. (mash)

PC PLAYER Fazit

Den Namen Thrustmaster erkaufen Sie sich zu einem hohen Preis. Ein solcher teurer Spezial-Schubregler lohnt sich wohl nur für Ultra-Simulationsexperten.





Thrustmaster Elite Rudder Pedals

- Ruderpedale
- **Hersteller:** Thrustmaster
- **Circa-Preis:** 180 Mark

Ein vernünftiges Fluggefühl kommt erst mit richtigen Pedalen auf. Passend zur sonstigen Thrustmaster-Ausrüstung bringt die Firma nun die »Elite Rudder Pedals« auf den Markt. Wie auch den Schubregler schleifen Sie das Gerät zwischen Steuerknüppel und den passenden Anschluß. Benutzen Sie beides zusammen, kann es zu Problemen kommen: Windows wollte das Ruder an einigen PCs partout nicht als solches anerkennen. Davon abgesehen benötigen die Pedale keine zusätzliche Software, sondern werden einfach als »Ruder« angemeldet und sollten dann funktionieren.
Im Gegensatz zu den »Pro Pedals« von CH können Sie das Produkt nicht als Gas- und Bremspedale für Rennspiele einstellen, sondern lediglich für den PC-Flugbetrieb nutzen. Die freiliegenden Streben sorgen dafür, daß Sie Ihre Füße auf einer leichten Kreisbahn bewegen müssen – nicht sonderlich angenehm, aber auch nicht wirklich störend. Schwerwiegender ist der hohe Widerstand, den Sie überwinden müssen. Hier scheiden sich wieder die Geister. Thrustmaster vertritt die Politik, daß Steuerknüppel und andere Eingabegeräte schwergängig sein müssen, während andere Gemüter meinen, leicht zu bewegende Joysticks seien genauer. Wie Sie auch für sich entscheiden, teuer sind die Elite Rudders in jedem Fall. (mash)

PC PLAYER Fazit

Hoher Preis, hoher Widerstand: Wer es hart mag, kommt bei Thrustmaster auf seine Kosten. Für alle anderen sind die Pedale zu ungenau, um überzeugen zu können.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 75

CyberMan 2

- Gamepad
- **Hersteller:** Logitech
- **Circa-Preis:** 130 Mark

Das neue Logitech-Gamepad hat ein hohes Eigengewicht, ist sehr wuchtig und liegt daher gut auf normalen Schreibtischen auf. Es soll vor allem eine Erleichterung bei Spielen sein, die eine aufwendige Tastatursteuerung benötigen. So liegen denn auch die Vollversion von »Descent 2« sowie Voreinstellungen für bekannte indizierte 3D-Shooter bei. Auf unserem ersten Testcomputer weigerte sich das Setup-Programm, die Installation regulär zu vollenden. Erst über die Systemsteuerung konnte die nötige Software teilweise installiert werden. Auf einem zweiten Testcomputer lief dann aber alles problemlos.
Das rechte Bedienteil besteht aus einem vierachsigen Steuerkranz. Links sind acht Knöpfe angebracht, die über den Daumen und die ersten drei Finger der linken Hand bedient werden. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase kommt man mit der ungewöhnlichen Anordnung ganz gut zurecht. Der Steuerkranz aber bereitet Probleme. Die Bedienwege sind zu kurz, und die Steuerung jedweder Fahrzeuge oder Figuren wird deshalb ungenau. Anstatt die Figur nach rechts zu drehen, wie man es beabsichtigt hatte, gleitet sie plötzlich nach rechts, da man den Steuerkranz bei der Rechtsbewegung aus Versehen auch um einen Millimeter gedreht hat. (uh)

PC PLAYER Fazit

Eine gute Idee, aber ungenügend ausgeführt. Ich werde auch weiterhin der Kombination aus Maus und Tastatur vertrauen und den Cyberman 2 im Schrank lassen.



In den Tiefen des BIOS

Keine Panik: Mehr PC-Power zum Nulltarif

Bevor Sie sich einen neuen PC kaufen, sollten Sie aus Ihrer alten Mühle herausholen, was drin steckt. Knöpfen Sie sich Ihr BIOS vor, und bringen Sie es auf den neuesten Stand. Bei einem Update gibt's meistens nicht nur mehr Leistung, es behebt auch Fehler und bringt neue Features.

Aktuelle Spiele fordern eine Menge Rechen-Power. Das nötigt Sie förmlich dazu, technisch ständig up to date zu sein. Falls Sie dafür nicht alle sechs Monate Tausende von Mark für einen neuen PC locker machen wollen, legen Sie selbst Hand an. Oft stecken in den Motherboards fehlerhafte Beta-Versionen des BIOS. In dieser PC Player gibt es daher eine ausführliche Anleitung, wie Sie Ihrem Rechner ein aktuelles BIOS spendieren. Außerdem geht es noch um die Optimierung der Einstellungen, mit denen sich nochmals einiges aus dem PC herausholen läßt.

Know your BIOS

Es gibt zwei große BIOS-Hersteller: AMI und Award. Diese Firmen verkaufen Ihre BIOS-Programme an Motherboard-Hersteller, die wiederum das BIOS ihrem Motherboard anpassen. So kann ein AMI-BIOS auf einem Gateway-Rechner beispielsweise anders aussehen als auf einem Dell-PC. Die Motherboard-Hersteller gehen sogar so weit, einzelne BIOS-Features einfach auszublenden, so daß der User diese gar nicht ändern kann. Aus diesem Grunde bekommen Sie ein BIOS-Update auch immer vom Motherboard-Hersteller und nicht direkt von AMI oder Award.

Die ersten Schritte fürs Update

Bevor Sie sich auf die Suche nach einem aktuellen BIOS für Ihren PC machen, müssen Sie wissen, wer der Hersteller Ihres Motherboards ist. Das ist deshalb wichtig, weil Sie nur vom Board-Hersteller das BIOS-Update bekommen, nicht vom BIOS-Hersteller.

- Beim Einschalten des PCs erscheint nach wenigen Sekunden am untersten Bildschirmrand eine Zeile aus Zahlen und Buchstaben. Sobald Sie diese sehen, drücken Sie die Pause-Taste, dann stoppt der Bootvorgang, und Sie können sich die Ziffern-Zeile notieren. In der obersten Zeile steht meist auch der BIOS-Hersteller (AMI oder Award).
- Mit diesem Zahlen-Code finden Sie den Motherboard-Hersteller heraus, der für das Update Ihres BIOS wichtig ist.
- Besitzen Sie ein Award-BIOS, lautet der Code beispielsweise 2A59GOODC-**00**. Der fett markierte Bereich verrät den Motherboard-Hersteller – in diesem Fall also Ocean. In der folgenden Tabelle finden Sie die wichtigsten Codes. Sollte Ihr Code nicht aufgelistet sein, treffen Sie im Internet unter www.ping.be/bios/numbers.shtml auf die komplette Liste, in der Sie auch den Motherboard-Typ herausfinden.
- Das AMI-BIOS liefert einen anderen Code beim Anschalten des Rechners. In der Tabelle rechts finden Sie die wichtigsten AMI-Codes. Eine komplette Liste aller Codes können Sie im Internet unter www.ping.be/bios/numbersami.shtml einsehen.

Award-BIOS-Code	Motherboard-Hersteller
A0	Asus
A1	Abit
A2	Atrend
AB	AOpen
C3	Chaintech
F0	FIC
G0	Gigabyte
I3	Iwill
J3	J-Bond
00	Ocean (Octek)
P4	Asus
S2	Soyo
T5	Tyan
V6	Vobis

AMI-BIOS-Code	Motherboard-Hersteller
1101	Sunlogix
1102	Soyo
1114	Iwill
1131	Elitegroup
1135	Acer
1199	Gigabyte
1247	Abit
1292	Asus
1353	JBond

Kennen Sie den Board-Hersteller und auch die Motherboard-Bezeichnung, rufen Sie die entsprechende Internet-Seite auf. In der Tabelle sind alle essentiellen Adressen aufgelistet, unter denen Sie Ihr aktuelles BIOS bekommen. Wichtig ist, daß Sie ganz sicher sind, daß das BIOS-Update zu Ihrem Motherboard paßt. Lesen Sie deshalb die Beschreibung auf der Internet-Seite zur BIOS-Version genau durch.

```
Award Modular BIOS v4.50PG, An Energy Star Ally
Copyright (C) 1984-95, Award Software, Inc.

#401A0-0114

PENTIUM-S CPU at 90MHz
Memory Test :  32768K OK

Award Plug and Play BIOS Extension v1.0A
Copyright (C) 1995, Award Software, Inc.

Initialize Plug and Play Cards...
PNP Init Completed_

Press DEL to enter SETUP
01/04/96-82430FX-PI-5XTP4-00
```

Beim Einschalten des PCs erscheint der BIOS-Code. Drücken Sie die Pause-Taste, können Sie den Code (unten) in aller Ruhe notieren.

Board-Hersteller	Internet-Adresse
Asus	http://www.asus.com
Abit	http://203.73.138.1/html/gmain.htm
Atrend	http://www.atrend.com
Aopen	http://www.aopen.com.tw
Chaintec	http://www.chaintech.com.tw
FIC	http://www.fica.com
Gateway 2000	http://www.gw2k.com
Gigabyte	http://www.giga-byte.com.tw
Iwill	http://www.iwill.com.tw
JBond	http://www.jbond.com
Ocean	http://www.ocean-usa.com
Soyo	http://www.soyo.com.tw
Tyan	http://www.tyan.com
Vobis	http://www.vobis.de
Acer	http://www.acer.de

Die Vorbereitung

Damit sich der BIOS-Chip beschreiben läßt, muß bei den meisten aktuellen Motherboards ein Jumper gesetzt sein. Welcher das ist, steht im Handbuch zum Board. Besitzen Sie kein Handbuch mehr, schauen Sie sich auf der Hersteller-Webseite um. Dort sind oft Jumper-Beschreibungen für die Boards vermerkt.

Ist der Jumper umgesteckt, starten Sie Ihren Rechner unter DOS. Dazu drücken Sie die Taste F8, sobald die Meldung »Windows 95 wird gestartet« erscheint. Im folgenden Menü wählen Sie dann »Abgesichert, nur Eingabeaufforderung«. Wechseln Sie nun in den Ordner, in dem das BIOS-Update gespeichert wurde. In den meisten Fällen liefert der Hersteller eine Textdatei mit, in der nähere Anweisungen zum Updaten des BIOS stehen. Lesen Sie sich die Anleitung gut durch – nur dann lassen sich etwaige Fehler vermeiden.

Das alte BIOS vorher sichern

Starten Sie nun – immer noch von DOS aus – das Flash-Programm, das mit dem neuen BIOS geliefert wird. Beim Asus-Board TX97 heißt das beispielsweise PFLASH.EXE. Sollte es nicht dabei sein, erhalten Sie es in der Regel separat auf der Internet-Seite. Vorsicht: Unter Umständen gibt es unterschiedliche Flash-Programme. Achten Sie also darauf, das richtige für Ihr Board herunterzuladen.

Bevor Sie die alte BIOS-Version mit der neuen überschreiben, sollte ein Backup angelegt werden. Verzichten Sie auf diese Arbeit nicht – das Backup kann im Falle eines Update-Fehlers Ihren Rechner wieder zum Leben erwecken. Das Backup legen Sie mit der Option »Backup BIOS « oder »Save Flash Memory Area « an. Speichern Sie Ihr Backup auf eine Diskette, die vorher mit »Format /s« formatiert wurde. Auf der Festplatte bringt Ihnen das Backup nichts, da Sie darauf im Falle eines Crashs nicht mehr zugreifen können.

Das BIOS-Update

Nun wählen Sie im Flash-Programm den Eintrag »Update BIOS«. Eventuell müssen Sie noch den Dateinamen angeben, der meist auf .BIO, .BIN oder .AWD endet. Der Schreibvorgang dauert nur ein paar Sekunden. In dieser Zeit dürfen Sie den Rechner auf keinen Fall ausschalten oder neu starten. Meldet sich nach erfolgreichem Update das Flash-Programm wieder, können Sie den PC aus- und wieder einschalten – Ihr neues BIOS ist im Rechner eingebrannt.

Vergessen Sie nicht, den Jumper wieder an die ursprüngliche Position zurückzusetzen (siehe Zwischenüberschrift: Die Vorbereitung). Beim ersten Neustart nach dem BIOS-Update kann es vorkommen, daß das BIOS die Speichergröße moniert. Wechseln Sie in diesem Fall kurz ins BIOS und wählen dort »Save and exit« – das behebt den Fehler.



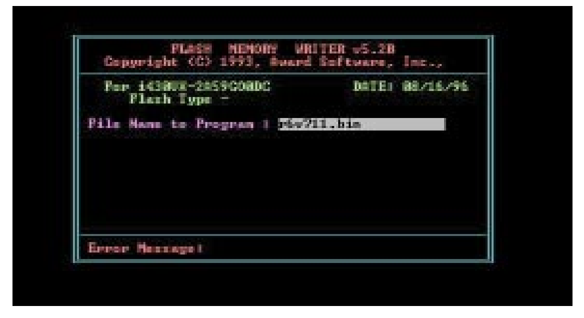
Bei einigen Boards müssen Sie einen Jumper umsetzen, damit Sie den BIOS-Speicher mit der neuen Version beschreiben können.

BIOS auf vollen Touren

Arbeitet das neue BIOS korrekt, geht's ans Eingemachte. Gehen Sie Tip für Tip durch. Finden Sie eine Einstellung nicht, hat Ihr Board-Hersteller diese ausgeblendet, oder die Einstellung wird lediglich von einer der BIOS-Versionen (Award oder AMI) angeboten. Dann können Sie diese Einstellung nicht verändern. Im folgenden finden Sie die BIOS-Einstellungen, die Tempo bringen.

So kommen Sie ins BIOS

Fahren Sie Windows 95 herunter und starten den PC neu. Sobald eine Meldung erscheint, die in etwa »Press DEL to enter Setup « lautet, drücken Sie die ENTF-Taste. Einige Rechner verlangen auch die ESC-Taste. Der PC unterbricht dann den Boot-Vorgang und ruft das Setup-Programm für die BIOS-Einstellungen auf. Dort erscheint ein Menü mit verschiedenen Einträgen. Für Sie interessant sind »BIOS Features Setup « und »Chipset Features Setup « (beim Award-BIOS) und »Advanced« und »Chipset« (beim AMI-BIOS). Für die Umschaltung vom Real- in den Protected-Mode und für den Zugriff auf den hohen Speicherbereich ist der Tastatur-Controller zuständig. Dieser arbeitet allerdings ziemlich langsam. Schalten Sie daher im BIOS die Einstellung »Fast Gate A20« auf »Enable«. Dann übernimmt der Chipsatz diese Aufgabe, der das erheblich schneller erledigen kann als der Tastatur-Controller.



Starten Sie das Flash-Programm, wie hier für das Rhino6VX-Board von Ocean, und geben Sie den Namen der BIOS-Datei ein, die gespeichert werden soll.

Zwischenspeicher sorgt für Temposchub

In Ihrem PC arbeiten zwei verschiedene Cache-Speicher. Der interne- oder auch Level-1-Cache steckt direkt im Prozessor und ist normalerweise 16 KByte groß. Den externen Cache-Speicher (auch Level-2-Cache genannt), findet man auf dem Motherboard aufgesteckt oder gelötet. 64 KByte sind absolut ausreichend.
Im BIOS läßt sich einstellen, ob die beiden Cache-Arten ein- oder ausgeschaltet sein sollen. Ist der externe Cache deaktiviert, sinkt die PC-Performance um 10 bis 20 Prozent. Wesentlich stärker wirkt sich ein abgeschalteter interner Cache aus – die Rechner-Power fällt auf unter 50 Prozent.
Tip: Sollten Sie alte DOS-Spiele besitzen, die auf Ihrem Pentium viel zu schnell laufen (etwa »Larry Laffer 1«), setzen Sie im BIOS den internen Cache, solange Sie spielen, einfach auf »Disbable«. Sie finden die Optionen im BIOS unter den Einträgen »CPU Internal Cache« und »External Cache«.

Die schnellere Cache-Methode wählen

Manche BIOS-Versionen bieten die Möglichkeit, den externen Cache-Speicher unterschiedlich anzusprechen. In diesem Fall sollten Sie sich bei der Option »External Cache« für »Write Back« entscheiden. Dann kann die CPU die Daten wesentlich schneller in den Cache schreiben. Zusätzlich wartet die CPU mit dieser Aufgabe, bis sie nicht mehr ausgelastet ist. Bei der langsameren »Write-Through-Methode« schreibt die CPU die Daten sofort in den Cache, was sich negativ auf die allgemeine Leistung des Rechners auswirkt.

Mehr Tempo beim Booten

Suchen Sie in Ihrem BIOS nach der Einstellung »Quick Power On Self Test« oder »Boot Up System Speed«. Stellen Sie diese Option auf »Enable« beziehungsweise auf »Fast«. In diesem Fall überspringt das BIOS beim Booten einige Tests wie zum Beispiel die ausgiebige Überprüfung des Speichers.
Die Boot-Reihenfolge des PCs stellen Sie auf C: – A: ein. Dann startet der Rechner gleich von der Festplatte, ohne zu prüfen, ob im Diskettenlaufwerk eine Diskette steckt. Wollen Sie von Diskette booten, schalten Sie im BIOS die Reihenfolge einfach wieder auf A: – C: um. Die erforderliche Option heißt »Boot-Sequence«.
Können Sie in Ihrem BIOS die Option »Boot Up Floppy Seek« auf »Disable« stellen, sollten Sie das tun. Das Feature macht nichts anderes, als beim Rechnerstart zu prüfen, ob ein Diskettenlaufwerk vorhanden ist. Vorteil: Der Boot-Vorgang geht etwas schneller voran, und der PC macht weniger Krach während des Rechnerstarts.

Panik, Teil 1: Wenn nichts mehr geht

Ist während des BIOS-Updates ein Fehler aufgetreten oder Sie haben die falsche BIOS-Version eingespeichert, wird Ihr Rechner nicht mehr starten – keine Panik! Folgende Tips helfen, Ihren PC wieder zum Laufen zu bringen.

- **Viele aktuelle Motherboards besitzen einen Recovery-Jumper. Dieser sitzt meist in der Nähe des BIOS-Chips (erkennbar am Hologramm-Aufkleber mit dem Namen Award oder AMI).
Besitzt Ihr Motherboard diesen Recovery-Jumper, setzen Sie ihn wie im Handbuch beschrieben. Legen Sie dann die Diskette mit dem BIOS-Backup ein und starten den PC neu. Der Rechner wird daraufhin die alten BIOS-Daten automatisch programmieren.**
- **Bei Rechnern ohne Recovery-Jumper reicht es meistens, die Diskette mit dem BIOS-Update ins Laufwerk einzulegen und den PC neu zu starten.**
- **Sollte das nicht zum gewünschten Erfolg führen, bleibt Ihnen als einziger Ausweg, beim Board-Hersteller einen neuen BIOS-Chip zu ordern.**

PCI auf Trab bringen

Die PCI-Karten in Ihrem Rechner können den PCI-Bus unterschiedlich lange für sich beanspruchen. Dazu kann man die Option »PCI-Latency-Timer« im BIOS für jeden PCI-Slot verändern. Je höher der Wert, desto länger darf eine Karte den Bus belegen. Um den optimalen Wert herauszubekommen, experimentieren Sie mit den Werten ein wenig herum.
Beispiel: Stecken in Ihrem Rechner zwei PCI-Karten (Grafik- und Netzwerkkarte), so geben Sie dem PCI-Slot, in dem die Grafikkarte steckt, einen höheren Wert, wenn Sie ohnehin nur selten aufs Netzwerk zugreifen. Damit hat die Grafikkarte eine höhere Priorität als die Netzwerkkarte.
Lassen Sie vorher und nachher einen Benchmark (etwa den PC-Player-D3D-Benchmark) laufen, um zu kontrollieren, ob sich die Änderungen positiv oder negativ auf die Performance auswirken.
Mit der Option »CPU To PCI Read Buffer« und »CPU To PCI Write Buffer« können Geräte auf den PCI-Bus zugreifen, ohne daß die CPU bemüht werden muß. Diese kann sich in dieser Zeit um andere Aufgaben kümmern, was die Power erhöht.
Mit den Einstellungen »CPU To PCI Read Burst« und »CPU To PCI Write Burst« kann der Prozessor schneller auf den PCI-Bus zugreifen. Schalten Sie die Optionen also auf »Enable«. Allerdings kann es mit manchen PCI-Karten Probleme geben. Sollte aufgrund dieser Einstellung der PC häufig abstürzen, schalten Sie auf »Disable« zurück.
Mit »Peer Concurrency« können mehrere an den PCI-Bus angeschlossene Komponenten aktiv sein. So muß der Prozessor beispielsweise nicht warten, bis ein SCSI-Controller Daten in den Hauptspeicher geschrieben hat.

ISA auf Trab bringen

Findet eine Datenübertragung vom PCI- zum ISA-Bus statt, geht es wesentlich schneller, wenn ein Buffer-Speicher die unterschiedlichen Geschwindigkeiten ausgleicht. Daher sollte im BIOS der »PCI To ISA Write Buffer« eingeschaltet sein. Ansonsten muß der PCI-Bus warten, bis der ISA-Bus alle Daten in Empfang genommen hat.
Einige BIOS-Versionen lassen es zu, die Taktrate für den ISA-Bus zu verändern. Das geht mit der Option »AT Bus Clock Frequency« oder »ISA Bus Clock«. Als Einstellmöglichkeit erscheinen meist kryptische Werte, die jedoch schnell erklärt sind. Sie sollten dabei folgendes wissen:
Ihr Prozessor arbeitet mit einem internen und einem externen Takt. Angegeben ist immer die interne Taktrate – also etwa Pen-

tium/133 MHz. In der Tabelle sehen Sie, welche Taktrate ein Prozessor extern besitzt. Der PCI-Bus arbeitet mit der halben externen Taktrate, wie Sie ebenfalls aus der Tabelle ersehen können. Im BIOS können Sie nun für den ISA-BUS-Takt einen Teiler des PCI-Busses einstellen. PCICLK/4 bedeutet etwa, daß der ISA-Bus mit einem Viertel des PCI-Busses getaktet wird.
Beispiel: Sie besitzen einen Pentium/120. Der arbeitet mit einem externen Takt von 60 MHz. Also ist der PCI-Bus mit 30 MHz getaktet. Bei der Einstellung PCICLK/4 arbeitet der ISA-Bus also mit 30/4 = 7,5 MHz. Werte über neun MHz können für ISA-Karten kritisch werden. PCICLK/3 würde den ISA-Bus mit 10 MHz ansprechen.

Prozessor	externer Takt	PCI-Bus-Takt
75 MHz	50 MHz	25 MHz
90 MHz	60 MHz	30 MHz
100 MHz	66 MHz	33 MHz
120 MHz	60 MHz	30 MHz
133 MHz	66 MHz	33 MHz
150 MHz	60 MHz	30 MHz
166 MHz	66 MHz	33 MHz
180 MHz	60 MHz	30 MHz
200 MHz	66 MHz	33 MHz

Speicher-Tuning

Damit der Hauptspeicher Ihres Rechners während des Betriebs seine Daten behalten kann, muß der PC ständig darauf zugreifen, was Wiederauffrischung oder einfach Refresh heißt. Diese ständigen Zugriffe kosten viel Zeit. Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten, den Refresh so zu gestalten, daß er möglichst wenig CPU-Power beansprucht.

- Mit der Option »Hidden Refresh« versteckt sich die Wiederauffrischung quasi hinter einem normalen Speicherzugriff – das entlastet die CPU. Allerdings funktioniert das nicht mit allen Speicherbausteinen. Setzen Sie den Wert einfach probeweise auf »Enable«, einen Defekt können die Bausteine dadurch nicht erleiden.
- Anders als die Option »Slow Refresh« vermuten läßt, bekommt man damit mehr Leistung beim Zugriff auf den Hauptspeicher. Ihre RAM-Bausteine müssen die Option allerdings unterstützen – deshalb gilt wie auch beim Hidden Refresh: ausprobieren – Sie können mit der Einstellung nichts kaputt machen.
- Auch die Option »Hi Speed Refresh« wird nicht von allen Speichermodulen unterstützt. Haben Sie die Wahl zwischen »Hi Speed Refresh« und »Slow Refresh«, sollten Sie sich für letzteres entscheiden, da Sie damit mehr Tempogewinn beim Wiederauffrischen erreichen.
- Bietet Ihnen das BIOS die Option »Concurrent Refresh« an, so kann sowohl der Chipsatz als auch der Prozessor gleichzeitig auf den Speicher zugreifen: Die CPU muß also nicht warten, bis der Refresh ausgeführt ist. Setzen Sie »Concurrent Refresh« also auf »Enable«.

Mit kurzen Pausen schneller ans Ziel

Überall, wo zwei unterschiedlich schnelle Komponenten miteinander kommunizieren, müssen Waitstates eingefügt werden. Beispiel: Schreibt der Prozessor Daten in den wesentlich langsamer arbeitenden Hauptspeicher, geht das nur, wenn die CPU alle X Takte arbeitet. In der BIOS-Einstellung »Dram Read Wait State« und »Dram Write Wait State« legen Sie fest, wieviele Takte der Prozessor aussetzen soll. Je kleiner der Wert, desto schneller funktioniert der Datentransfer.
Gehen Sie beim Ändern der Waitstates am besten folgendermaßen vor: Ändern Sie immer nur einen Wert und verringern ihn in möglichst kleinen Schritten. Starten Sie dann Ihren PC neu und arbeiten eine Weile damit. Läuft alles stabil, können Sie den Wert abermals heruntersetzen. Wiederholen Sie das so lange, bis der Rechner entweder nicht mehr startet oder ständige Abstürze die Folge sind. Dann setzen Sie den Waitstate wieder auf die letzte Einstellung zurück. So bekommen Sie durch Testen heraus, mit wieviel Waitstates der Rechner auskommt. Um herauszubekommen, welches die besten Maßnahmen sind, um Ihrem PC auf die Sprünge zu helfen, ist Ausprobieren angesagt. Ändern Sie immer nur eine Einstellung im BIOS, und prüfen Sie danach das System.

(Florian Heise/tk)

Panik, Teil 2: Er macht nur noch Pieps!

Startet Ihr Rechner nicht mehr und bleibt mit ein paar Pieptönen stehen, können Sie aus diesen erhören, wo der Fehler liegt. Das Award-Bios gibt jedoch lediglich bei einem Grafikkarten-Fehler einen langen gefolgt von zwei kurzen Pieptönen von sich. Andere Fehlermeldungen erscheinen als Textmeldung auf dem Monitor. Das AMI-BIOS dagegen gibt alle Fehlermeldungen als Piepsignal an. Tip: Bleibt Ihr PC beim Hochfahren ohne Töne stehen, checken Sie, ob das Speaker-Kabel mit dem Motherboard verbunden ist.

Anzahl Töne	*Fehlermeldung*
ein langgezogener Ton	Das Netzteil ist defekt.
Ein Ton	Refresh-Fehler im Speicher. Speicher auf richtigen Sitz prüfen, untereinander tauschen oder ganz austauschen.
Zwei Töne	Parity-Fehler im Speicher. Gehen Sie wie bei »Ein Ton« vor.
Drei Töne	Es liegt ein Speicherdefekt in den ersten 64 KByte vor. Gehen Sie vor wie bei »Ein Ton«.
Vier Töne	Der Timer-Baustein ist defekt. Gehen Sie wie bei »Ein Ton« vor. Sollte das den Fehler nicht beheben, kommen Sie um einen Motherboard-Tausch nicht herum.
Fünf Töne	Zeigt an, daß ein Fehler im Prozessor vorliegt. Prüfen Sie die CPU auf richtigen Sitz.
Sechs Töne	Der Tastatur-Controller arbeitet nicht korrekt. Gehen Sie ins BIOS, schalten Sie die Option »Fast Gate A20« auf »Disable«.
Sieben Töne	Nicht weiter eingrenzbarer Fehler.
Acht Töne	Der Speicher der Grafikkarte ist defekt. Prüfen Sie, ob die Grafikkarte richtig im PCI-Slot steckt. Checken Sie auch den richtigen Sitz der RAM-Bausteine auf der Grafikkarte.
Neun Töne	Die Checksumme im ROM-BIOS ist nicht korrekt. Wiederholen Sie das BIOS-Update, da dabei wahrscheinlich ein Fehler aufgetreten ist.
Zehn Töne	Der Setup-Speicher (CMOS) ist defekt. Gehen Sie ins BIOS, wählen Sie »Save And Exit« und starten den Rechner neu.
Elf Töne	Defekter externer Cache-Speicher. Prüfen Sie den richtigen Sitz der Speichermodule. Sind diese aufgelötet, kommen Sie um einen Motherboard-Tausch nicht herum.



Flackerndes Voodoo

Ich habe mir zu Weihnachten eine 3Dfx-Karte mit dem Voodoo-Chipsatz (Adrenalin Rush) gekauft und stellte folgende Probleme fest: Bei »FIFA 98« fängt das Bild während des Spiels plötzlich zu flackern an, dasselbe Phänomen ist auch bei »NBA 98« vorhanden. Andere Spiele stürzen sofort ab, oder es treten die gleichen Probleme wie bei FIFA auf.
(Denis Fondy)

Nachdem ich mich nun endlich durchgerungen habe, einen 3Dfx-Beschleuniger vom Typ »Voodoomania 3Dfx« der Firma Color Master zu kaufen, währte meine Freude nicht lange. Nach dem Start eines Spiels läuft dieses circa 30 Minuten normal. Dann bleibt einfach das Bild stehen, oder es erscheinen nur noch bunte Streifen auf dem Monitor. ***(Michael Hüttner)***

Zwei Fragen, ein Problem. Zum Thema »Color Master« erhielten wir noch einen Brief von Steffen Lindner, der exakt dieselbe Misere schildert. Für das Verhalten gibt es vier mögliche Ursachen:

1. Der Monitor arbeitet am Rande seiner maximalen Bildwiederholrate. Die Voodoo-Chips liefern eine Bildwiederholrate von bis zu 120 Hz. Das macht ein Monitor vielleicht eine Weile mit, läuft dann aber »aus dem Ruder«, so daß das Bild zu flackern anfängt. Die Bildrate stellen Sie im Fenster »Eigenschaften für Anzeige« ein: rechter Mausklick auf den Desktop, dann »Eigenschaften« und den entsprechenden Reiter für die 3Dfx-Karte anklicken. Für die verschiedenen Auflösungen der 3Dfx-Karte wählen Sie hie[...] nutzte Bildwi[...] rate. Leider ha[...] nicht alle Spie[...] Einstellung u[...] grammieren [...] manchmal selb[...]
2. Der Bustakt I[...] ist zu hoch ein[...] Er läuft schnell[...] die maximal s[...] zifizierten 3[...] MHz. Das machen einige [...] PCI-Karten mit, aber eben nicht alle. Versierte PCler schnappen sich das Motherboard-Handbuch und prüfen selbst nach, alle anderen schleppen den Kasten zu Ihrem Händler.
3. Die Karte ist defekt: Hier hilft nur ein Umtausch.
4. Der Grafikkarten-Hersteller übertaktet den Chipsatz: Jede Grafikkarte hat wie der Prozessor eine eigene Taktung, die der Hersteller der Grafikkarte einstellt. Je höher der Takt, desto schneller die Grafikkarte. Wie beim PC-Prozessor haben auch die Grafikchips eine maximale Taktfrequenz. Die darf nicht höher sein, sonst kommt es zu Abstürzen und Grafikfehlern. Die Hersteller nehmen es mit dem Chiptakt jedoch nicht so genau, denn schnellere Karten bekommen knackigere Meßwerte in Zeitschriftentests und verkaufen sich dann besser. Auch in diesem Fall sollten Sie dann beim Händler die Karte mit dem Hinweis »läuft nicht« umtauschen.

Notebook und 3D

Aus Platzgründen kam bei mir nur ein Notebook in Frage. Die ganze 3D-Geschichte scheint an Leuten wie mir deswe[...] [...]n vorbeizuge[...] [...]n. Ist in abseh[...] [...]rer Zeit eine [...]früstung oder [...]swechslung [...]glich?
[...]enry Krugmann)

[...] ein Notebook [...] Spielen benutzt, [...]bt in Sachen 3D [...]Regen stehen. [...]m ein Notebook [...]t PCI-Steckplätze, [...] eine 3D-[...]karte paßt.

Keine Chance: Notebooks schlucken keine 3D-Karten, es sei denn das Gerät besitzt einen PCI-Steckplatz oder der Hersteller bietet eine passende Karte an. An der Misere ändert sich wohl auch wenig, denn Notebooks sind aus der Sicht der Hersteller eigentlich nicht zum Spielen gedacht.

Pentium-Umbau

Ich möchte meinen alten Pentium/60 gegen einen Intel Pentium/233 austauschen. Dazu einige Fragen:

1. Welches Mainboard würden Sie empfehlen? Ich hörte, das Asus »TX97-E« sei recht brauchbar.
2. Was bedeutet eigentlich »AT«, »ATX« und »Baby-AT«?
3. Wieviel und welcher RAM-Typ wären mindestens nötig, um unter Windows zügig zu spielen (3D-Beschleuniger ist vorhanden)?
4. Brauche ich ein besonderes Netzteil, um die richtigen Spannungen einzustellen oder, regeln die neuen Boards das schon selbst? ***(Thomas Binder)***

1. Generell können wir die Boards der Firma Asus empfehlen. Auch das neue »SP97-XV« ist ein tolles Board (ATX-Formfaktor, siehe unten).
2. Diese bezeichnen die Bauformen der Motherboards: »AT«-Boards sind die Ur-Bauform und entsprechend groß. Sie passen deshalb auch nur in Gehäuse, die ausdrücklich auf die AT-Bauform hinweisen.
   »Baby-AT«-Boards sind kleiner, so daß sie auch in Mini-Tower-Gehäuse schlüpfen können. Baby-AT-Boards passen auch in AT-Gehäuse, aber nicht umgekehrt.
   »ATX«-Boards sind die neueste Bauform, und sind nur für entsprechende ATX-Gehäuse gedacht. ATX-Boards schalten sich außerdem beim Runterfahren von Windows 95 selber ab. Normalerweise bieten die Geschäfte heute nur noch »Baby-AT«- und »ATX«-Boards an, wobei der Trend eindeutig zu ATX geht.
3. 32 MByte sind derzeit ausreichend. Mit Blick auf die günstigen RAM-Preise und den steigenden Speicherhunger von

Spielen sollten Sie aber lieber gleich 64 MByte einkaufen.

4. Beim Netzteil müssen Sie auf keine Spannungen achten. Die Boards besitzen alle entsprechende Regulatoren. Allerdings sollten Sie immer aufpassen, daß das Board den jeweiligen Prozessor auch mit der richtigen Spannung versorgt.

Emulation im Fünfeinviertel-Takt

In den 80er Jahren besaß ich einen »Video Genie I«-Computer, der kompatibel zum »Tandy Radio Shack TRS80 Modell 1« ist. Aus dieser Zeit habe ich noch einige Programme auf 5 1/4-Zoll-Disketten. Welches Programm emuliert auf dem PC diesen Oldie? ***(Peter Buse)***

Die »TRS-80 Emulator Web Site« von Matthew Reed bietet einiges zum Thema TRS 80: http://www.arrowweb.com/mkr/. Allerdings stoßen Sie noch auf ein ganz anderes Problem: Die 5$\frac{1}{4}$-Zoll Diskettenlaufwerke von PCs lesen nämlich die Disketten Ihres alten Computers nicht.

AGP mit 3D

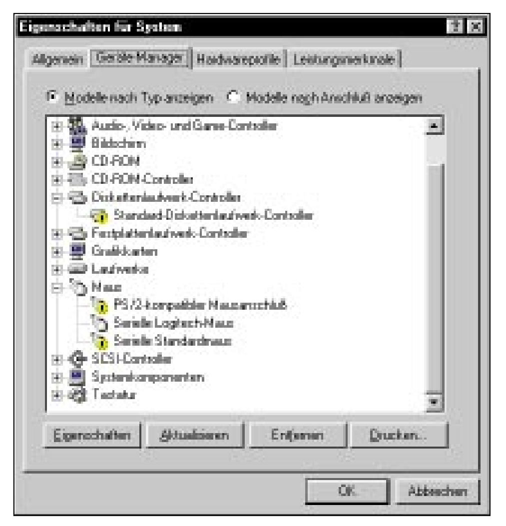
Ich möchte in den nächsten Monaten einen neuen Computer mit einem Pentium-II-Prozessor kaufen. Durch den AGP-Slot auf dem Motherboard bin ich jetzt aber unschlüssig, welche Grafikkarte für mich in Frage kommt:

1. Kann ich grundsätzlich eine AGP-Grafikkarte mit der »Monster 3D II« verbinden?

2. Falls es möglich ist, bringt es Geschwindigkeitseinbußen?

(Andreas Niedermeier)

1. Ja, kein Problem. Allen Karten mit einem Voodoo-Chipsatz ist es völlig egal, welche normale Grafikkarte im PC steckt (Ausnahme: die »Stingray 128/3D« von Hercules, die einen eigenen 2D-Grafikchip besitzt und sich deshalb mit keiner anderen Karten verträgt).
2. Die Grafik baut sich weder schneller noch langsamer auf: Eben weil die Karte mit dem Voodoo-Chipsatz völlig unabhängig von der normalen Grafikkarte arbeitet.



Drei Mäuse? An einem PC? Keine Panik: Hier kommt nur Windows 95 etwas durcheinander. Solange alles funktioniert, sollten Sie nichts verändern.

Doppelte Grafik- und Soundkarte

In meinem PC sind eine Grafik- und eine Soundkarte eingebaut und korrekt initialisiert. Windows 95 zeigt sich davon aber unbeeindruckt und will beide Karten doppelt installieren. Die Karten erscheinen im »Geräte-Manager« unter »Andere Komponenten« erneut, hier aber ohne installierte Treiber. Wenn ich die Komponenten entferne, findet Windows sie beim nächsten Start wieder. ***(Uli Wechselberger)***

Oh ewiges Mysterium von Plug-and-play und bodenlose Abgründe der Windows-95-Interna. Ein PC in der Redaktion zeigt mit der Maus ebenfalls dieses Verhalten: Hier wollen partout drei (!) Mäuse arbeiten. Unser Rat: Solange alles läuft, nichts anrühren. Nach dem Entfernen der überflüssigen Maus-Einträge in unserem PC war danach nämlich gar keine Maus mehr vorhanden, und wir durften Windows 95 neu installieren.

Steckplatz wechsle dich

Beim Austausch meines alten Motherboards gegen ein neues stieß ich auf ein Mysterium: Meine »Mystique 220« von Matrox wollte nicht mehr mit der »Righteous 3D« von Orchid zusammenarbeiten, obwohl vorher alles super lief. Nun versuchte ich etwas eigentlich völlig Unlogisches: Ich tauschte die beiden Karten in den Steckplätzen aus. Und siehe da: Es geht! Ich hoffe damit einigen frustrierten Spielern weitergeholfen zu haben. ***(Andreas Kozik)***

Es dürfte eigentlich nichts ausmachen, in welchen Steckplätzen die verschiedenen Karten stecken. Von daher haben wir für dieses Verhalten zunächst auch keine wissenschaftliche Erklärung. Aber was soll's: Wenn er funktioniert, ist jeder Tip Gold wert.

Voodoo oder Voodoo 2?

Mein alter Rechner ist genauso wie die Computer meines Freundeskreises beschaffen: Sie lechzen nach einer Voodoo-Grafikkarte. Jetzt quält uns alle dasselbe Problem: Voodoo oder Voodoo 2? Ist es rentabler, auf 200 MHz aufzurüsten und sich dazu zum Beispiel eine »Hiscore 3D« von Miro zu gönnen oder im anderen Fall auf eine Voodoo-2-Karte zu warten? Bei letzterer stellt sich noch die Frage: 8 oder 12 MByte RAM auf der Karte? ***(Alexander Schätzter)***

Mit Blick auf den Power-Wahn der Spielehersteller entwickeln diese in Zukunft wohl vermehrt Spiele speziell für »Voodoo 2«. Von daher lohnt sich der Kauf immer, zumal die 3Dfx/Voodoo-Spiele darauf ja auch laufen. 8 MByte reichen für dieses Jahr aus; was 1999 von den Programmierern angesagt sein wird, ist schwer abzusehen. Power-Spieler gehen mit 12 MByte auf Nummer sicher.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an

ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

Bizarre Anwendungen

Verhüterli-Alarm

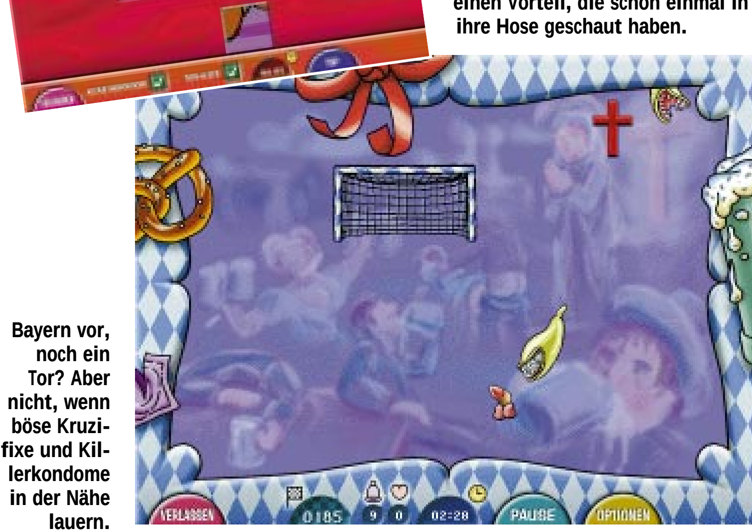
Nie wieder Penisneid: Eine extra-bizarre CD-ROM demonstriert, welche lustigen Spielchen mit dem männlichen Fortpflanzungsorgan und einer Gummihaut möglich sind.

Lauschiges Stündchen mit Claudia bei Kerzenschein und einem Gläschen Wein. Nach Beeindruckung der Angebeteten durch meine komplette PC-Player-Sammlung signalisiert sie erhöhte Schmusebereitschaft. Der Mann von Welt sichtet an dieser Stelle vorsorglich seine Verhütungsmittel-Bestände, doch oh Schreck, ... wo sind die Kondome hin? Lässig ziehe ich eine CD aus der Schublade und säusele meinem Schnuckiputz ins Ohr: »Keine Sorge, ich habe doch den Kondom-Simulator von Kimey Fun Media«.

Claudia darf nun legitim einen Kinnhaken austeilen, denn Software an sich hat einen lausigeren Verhütungswert als alles, was der Vatikan empfiehlt. Doch dies ist keine gewöhnliche Software. Es ist ein Aufklärungsprogramm. Es ist zwar lustig verpackt, doch am Schluß soll man sich mit neuen Erkenntnissen über den Sinn von Kondomen in die Laken stürzen.

Beispielsweise lernt man, wie mit gezielten Ejakulationen giftige Schlangen und herabfallende Ambosse bekämpft werden. Donnerwetter, das habe ich bislang noch nicht gekonnt. Mein absoluter Lieblingsabschnitt ist der »Bayern-Level«. Darin fängt der juchzende Freudenspender Lederbälle auf, um diese geschickt in vorbeischwebende Fußballtore zu kicken. Extrem gefährlich sind hingegen die herumfliegenden Kruzifixe, die ihren kleinen Spielgefährten in einen lustlosen Schlappschwanz verwandeln.

◀ **Bei diesem Puzzle haben Männer einen Vorteil, die schon einmal in ihre Hose geschaut haben.**



Bayern vor, noch ein Tor? Aber nicht, wenn böse Kruzifixe und Killerkondome in der Nähe lauern.



Ärger in der Notaufnahme: Eine Schere hat unser bestes Teil erwischt und sauber tranchiert.

Doch Kondome schützen! Die Lattenschoner regnen in einem fort vom Himmel und lassen derartige christliche Gemeinheiten einfach abprallen. Das erklärt gleichzeitig, weshalb der Papst so vehement die Verhüterli bekämpft.

Nicht unwichtig sind die Puzzle-Abschnitte: Sie zeigen, wie man aus einer zerlegten Samenschleuder wieder einen ganzen kleinen Kerl zusammenschustern kann. Dies sollte man sich merken, falls jemand zu Weiberfastnacht mit der Schere ein wenig zu tief ansetzt. Getreu dem Motto »Was man nicht in der Hose hat, muß man im Kopf haben« können Gedächtnisriesen ihre Bestätigung beim Kamasutra-Memory finden. Ein wenig ungesund wirken dabei die abgebildeten Paarungs-Stellungen, die mit Sicherheit von darbenden Chiropraktikern ersonnen wurden. Unverständlicherweise fehlt auf dieser CD hingegen eine Umsetzung des Sackhüpfens; schließlich wäre das ja wirklich nahegelegen. Vielleicht versteckt sich dieses traditionelle Spiel, mit dem in abgelegenen Dörfern Knaben auf die Pubertät vorbereitet werden, noch im »Bonus-Level«. Dorthin konnte ich wegen zeitweiser Impotenz durch mehrere Kollisionen mit außerirdischen Schwanzbeißern noch nicht eindringen. **(tw)**

KISS'N'KILL – DER KONDOM-SIMULATOR

HERSTELLER: Kimey Fun Media

PREIS: ca. 30 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486 DX2/66 MHz, Windows 95, 16 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN:
So nützlich wie ein Flugsimulator für den Urlaubstrip nach Mallorca.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Je jünger der Anwender, desto stärker der Kichertrieb.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Bei unsachgemäßer Anwendung: blaue Mieselpocken, Alimentezahlungen oder beides.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Und wer verhütet derart irre Software?



Roland Austinat

Monopoly

www.cdnow.com

Auch wenn man über das Monopolbestreben von CDnow geteilter Meinung sein kann: Der CD-Kauf per Internet lohnt sich, wenn man eine Kreditkarte hat und auf der Suche nach seltenen und günstigen Alben ist. Pro CD werden im Schnitt zwischen 11 und 15 Dollar fällig. Versandgebühren von sechs bis 20 Dollar (für eine bis zehn CDs) sind bei Gruppenbestellungen und den niedrigen Grundpreisen zu verschmerzen. Vor einer Bestellung dürfen Sie per RealAudio einzelne Titel anspielen, ein »Album Advisor« schlägt auf Wunsch ein paar CDs vor, die Ihren Musikgeschmack treffen könnten. Obendrein dürfen Sie Videos, Bücher, T-Shirts und Zeitschriften ordern. Filme (auch auf Laserdisk oder DVD) werden allerdings nicht nach Europa verschickt.

Zur Zeit in Arbeit: Eine komplett eingedeutschte Version von CDnow.

Mitte April wechselten bei einem Abkommen zwischen dem Internet-Musikladen CDnow und Lycos zwölf Millionen Mark den Besitzer. Der Hintergrund: Die europäischen Suchmaschinen verweisen bei einer Nachforschung nach Künstlern oder Musikrichtungen nun nur noch auf CDnow – alle anderen Web-Seiten fallen quasi unter den Tisch.

Etwas abgeschwächt gibt es das gleiche Prinzip bei goto.com (http://www.goto.com). Diese Suchmaschine bittet alle Benutzer um ihre Meinung, welche der gelisteten Links die besten sind. Ein ehrbares Prinzip, doch es gibt einen Haken: Firmen können sich einen fragwürdigen Vorteil verschaffen. Ihr Eintrag wird dann zwar in der oberen Region der Suchergebnisse angezeigt, doch folgt dann jemand ihrem Link, sind zwischen 5 und 25 Cents aus der Firmenkasse an goto.com fällig. So kann es ohne weiteres passieren, daß inhaltlich gute Adressen von den bezahlten, minder spannenden untergebuttert werden.

Das Prinzip ist nicht wirklich neu: Auch in den »Gelben Seiten« wird derjenige schon lange zur Kasse gebeten, der seinen Namen etwas größer lesen will. Doch deshalb werden alle anderen nicht gleich ans Ende der Seiten gedrängt. Schließlich wollen Sie nicht quer durch die Stadt fahren, um den Arzt mit der Schmuckschrift-Werbung aufzusuchen – der in der Nachbarschaft macht seinen Job sicher genauso gut.

Im Internet sieht es anders aus: Hier ist die Nachbarschaft immer nur einen Mausklick beziehungsweise eine URL entfernt. Sogenannte »unoffizielle« Seiten zu Filmen, Spielen oder jedem x-beliebigen anderen Thema sind oft aktueller und besser informiert als die Sites der Hersteller. Deswegen treffen die oben beschriebenen Methoden wieder einmal den braven User, der nur noch ein eingeschränktes Bild der Internet-Wirklichkeit zu sehen bekommt. Hält dieser Trend an, dann verkommen die Suchmaschinen zu etwas besseren Werbeprospekten.

Schöne Maitage wünscht Ihnen

Ihr Roland Austinat

Online-News

Neue Netz-Flieger

Weit in der Zukunft wurde die Erde durch einen schweren Krieg fast vernichtet. Wie der Phönix aus der Asche erheben sich drei gigantische Riesenkonzerne, die als einzige hypersprungfähige Raumschiffe besitzen und sich nun um Ressourcen im Weltall streiten. So spielen Sie in **Raider Wars** einen Piloten, der mit acht verschiedenen Jägertypen um die Eroberung der schweren Brummer kämpft. Dank der Fliehkraft sind die Maschinen gar nicht mal so leicht zu beherrschen. Momentan läuft noch über die Seite http://www.imagicgames.com ein kostenloser Betatest. Nach vielen Verzögerungen soll im Mai ein deutscher Server von Interactive Magic errichtet werden, über den Sie beispielsweise **Warbirds 2.0** spielen können – ganz ohne Kreditkarte. Wie die Zahlungsmodalitäten aussehen werden, steht noch nicht hundertprozentig fest. In jedem Fall kämpfen bis zu 200 Piloten in 39 Flugzeugtypen des Zweiten Weltkriegs wie der Me-109 oder der Spitfire um zahlreiche Flughäfen. Mittels Direct3D-Unterstützung wird der spröde Look des Hauptprogramms nun stark verbessert. Dank der MEGAvoice-Technologie können Sie über Mikrophon und Lautsprecher mit Ihren Teamkollegen live sprechen. **(mash)**



Auch im Weltall fliegen ein paar dicke Pötte herum. (Raider Wars)



In der Me-262 düsen Sie jetzt mit einer 3D-Karte noch viel schöner. (Warbirds 2.0)

Kaufrausch

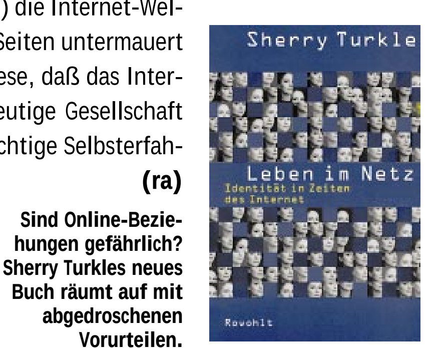
Zustände wie im Sommerschlußverkauf legten am 13. April das Internet rund um die **Ultima-Online**-Server lahm. Grund dafür war ein seit Wochen angekündigter Patch. Dieser sollte die Server- und Netzlast verringern, indem die meisten Gegenstände, die die Mitspieler bei von ihnen kontrollierten Händlern deponiert hatten, automatisch mit Preisen versehen wurden. An sich keine schlechte Idee – wenn da nicht die Hausschlüssel gewesen wären, die in vielen der »Vendors« für lächerliche zwei bis vier Goldstücke zu haben waren. Außerdem wurden die Sklaven der »Dread Lords« geplündert, jener Übeltäter, die sich der dunklen Seite zugewandt haben. Einigen Onlinern wird mehr als das Herz bluten, wenn sie beim nächsten Einloggen ihre geschrumpften Warenbestände kontrollieren. Wie bei allen plötzlichen Änderungen sagten viele Benutzer die Kündigung ihrer Konten voraus. **(Alex Folkers/ra)**



Die Früchte einer heißen Nacht: Einige Stunden und Tausende Goldstücke nach dem Patch ist dieser Herr auf längere Zeit versorgt.

Ich bin viele

Was tun, wenn der Strom ausfällt und mit dem Licht auch der Computer ausgeht? Solche Probleme haben unsere Vorfahren mit uns noch nicht geteilt, wohl aber deren Lösung: Man nehme eine Kerze und ein Buch zur Hand. **Leben im Netz** von Sherry Turkle, in deutscher Übersetzung für 48 Mark beim Rowohlt-Verlag erschienen, kann man sogar bei Sonnenschein lesen. Die klinische Psychologin und Professorin für Wirtschaftssoziologie hat in den letzten Jahren über tausend Stammkunden von Chat-Räumen und MUDs beobachtet und interviewt. Herausgekommen ist eine Sammlung von teilweise recht bizarren Erfahrungsberichten. So lesen wir über die vier Identitäten von Doug, der mal als Cowboy, mal als Sextourist, dann wieder als verführerische Frau oder als Kaninchen (!) die Internet-Welten bereist. Auf 550 Seiten untermauert Sherry Turkle ihre These, daß das Internet besser als die heutige Gesellschaft dazu geeignet ist, wichtige Selbsterfahrungen zu machen. **(ra)**



Sind Online-Beziehungen gefährlich? Sherry Turkles neues Buch räumt auf mit abgedroschenen Vorurteilen.

Der heiße Draht

- **Der regionale Onlinedienst cityweb (http://www.cityweb.de) der Zeitungsgruppe WAZ und dem Axel Springer Verlag will mit einer großen Werbekampagne in NRW, Berlin und Hamburg neue User gewinnen. Noch in diesem Quartal will cityweb in Nordrhein-Westfalen mit Preisen von 6,66 bis 9,99 Mark pro Monat inklusive acht Freistunden an AOL vorbeiziehen. Zwischen 0 und 8 Uhr ist das Surfen im Netz völlig kostenlos.**
- **TV Spielfilm hilft PC-Besitzern: Das Programm von 51 Fernsehsendern wird online stündlich aktualisiert (http://www.tvspielfilm.de). Dazu kommen eine Vorschau über die Tagestips der Woche und aktuelle TV-Quoten. Der Clou: Channels für Netscapes Netcaster und den Internet Explorer erlauben Ihnen, die Inhalte offline zu studieren.**
- **Nach dem inzwischen eingerichteten bundesweiten Zugang zum Ortstarif arbeitet AOL daran, das Netz mit x2-Anschlüssen auszurüsten. Mit der von US Robotics entwickelten Technik sollen je nach Verbindungsqualität mit geeigneten Modems bis zu 56 000 Bits pro Sekunde durch die Leitung jagen. (ra)**

Report: Das Rival Network

Netz-Spielgefährten

»Solider Pentium-Besitzer wünscht sich Erweiterung seines Online-Bekanntenkreises zwecks Ausübung seines Lieblingsspiels.« Das »Rival Network« bringt deutsche Multispieler zusammen.

Nehmen wir an, Sie möchten mit einem Freund einen 3D-Shooter oder eine Partie »WarCraft 2« spielen. Guter Plan, doch wenn er am anderen Ende der Stadt wohnt, gehen die Probleme los: PC einpacken, dort wieder zusammenstöpseln, und nachher das Ganze noch einmal. Eleganter ist das Spiel übers Modem, doch auch hier gibt es etliche Stolpersteine. Mal nimmt ein Modem nicht ab, dann bricht die Verbindung plötzlich zusammen, und wenn Sie daraufhin bei dem Kollegen anrufen, bekommen Sie nur seinen PC an die Leitung ...

Hier tritt das Rival Network auf den Plan, an dem seit über einem Jahr ein kleines, eingeschworenes Team im Münchener Vorort Gräfelfing arbeitet. Jeder Spielwütige kann sich über ein Modem in den Rival-Zentralrechner einwählen. Der prüft nun, welche der vom Netzwerk unterstützten Titel auf Ihren Festplatten schlummern, und überträgt gegebenenfalls automatisch ein Treiber-Update. Dann geht es auf Mitspielersuche: Sind genügend Kontrahenten gefunden, wird das Spiel gestartet. Anschließend kann man es sich mit den Kollegen in einem Chat-Raum gemütlich machen und sich der eigenen Taten rühmen.



Mit dem Windows-95-Client erreichen Sie komfortabel alle Bereiche des RivalNet.



Das Rival-Gründungsteam präsentiert sich stolz vor Server und Telefonleitungen: Christian Pretsch, Jürgen Daiminger, Thilo Herrmann und Winfried Stappert (von links nach rechts).

Spielen ist nicht alles

Die Idee kommt an: Allein in den ersten beiden Aprilwochen verzeichnet die Rival-Statistik rund 13 000 Log-ins. Knapp 10 000 User haben sich seit Bestehen des Servers dort registriert. »Und dabei haben wir bis auf eine Anzeige in Spielezeitschriften vor einem Jahr keine Werbung für unser Projekt gemacht«, freut sich Rival-Chef Florian Müller. »Außerdem haben wir bei einem Softwareladen in München 800 Disketten mit der Client-Software verteilt, die auch manchmal auf einzelnen Magazin-CDs zu finden war. Den Windows-95-Client gibt es auch auf der RivalNet-Homepage (http://www.rivalnet.com).«

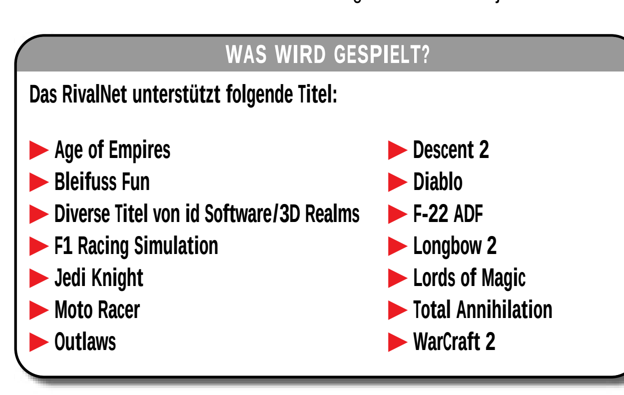
Bei der Telekom klingeln die Kassen: Rund 1000 Mark nimmt sie täglich durch die Benutzer des RivalNet ein. Dazu zahlen die Gräfelfinger 2000 Mark Monatsgebühr für die Leitungen, deren Zahl sich von ursprünglich acht Leitungen mittlerweile verfünfzehnfacht hat. Witzigerweise sinkt im Moment der Anteil der reinen Spielzeit: »Es wird nur noch während eines Drittels der Zeit gespielt«, sagt Florian. Und was passiert in der restlichen Zeit? »Seit November '97 haben wir Download-Bereiche mit Demos, Patches und anderen Gimmicks eingerichtet. An interne E-Mails dürfen Dateien von bis zu zwei MByte Größe angehängt werden.« Die Übertragung läuft sehr komfortabel ab: Wenn Sie chatten oder Nachrichten lesen, empfängt und sendet Ihr PC die Daten. Während eines Spiels pausiert die Verschickung, um hinterher automatisch die Arbeit wiederaufzunehmen.

Zahlreiche Spiele-Ligen und eine Fülle von Newsgroups sorgen für ein Community-Gefühl: Nicht nur Sportvereine, Musik oder Filme bestimmen diese schwarzen Bretter, sogar örtliche Schulen haben ihre eigenen Zonen. Der Rival-Spy hilft, ähnlich wie die Buddy-Liste in AOL, seine Freunde schnell zu finden. »So kommen selbst die Leute online, die sonst eher keine PC-Typen sind«, meint Florian. »In regelmäßigen Abständen finden Treffen von Rival-Usern statt, bei denen natürlich auch viel gespielt wird.«

Expansionsgedanken

Neun Leute gehören zur Zeit zur Rival-Besatzung, fünf davon sind Programmierer. »Wir suchen aber im Moment nach neuen Leuten«, so Florian, »denn wir wollen kräftig expandieren.« Zur Zeit kann man nur in München online gehen. »Wir wollen bis zum Jahresende zehn weitere Großstädte wie Berlin, Essen, Hamburg, Dresden oder Köln ans Netz anschließen.«

Noch Zukunftsmusik ist eine Vernetzung der deutschen Rival-Server und deren Anbindung an das Internet. Erst dann soll über eine Kostenregelung nachgedacht werden. Denn noch, und das ist die beste Nachricht, sind die Dienste des RivalNet kostenlos. (ra)



WAS WIRD GESPIELT?

Das RivalNet unterstützt folgende Titel:

- Age of Empires
- Bleifuss Fun
- Diverse Titel von id Software/3D Realms
- F1 Racing Simulation
- Jedi Knight
- Moto Racer
- Outlaws
- Descent 2
- Diablo
- F-22 ADF
- Longbow 2
- Lords of Magic
- Total Annihilation
- WarCraft 2

DAS SURFBRETT



Sagen Sie nicht, Harry hätte Sie nicht gewarnt. Der radikale Kino-Kritiker lästert noch vor deren Veröffentlichung über die neuesten Streifen. Außerdem dabei: ein interaktiver Krimi, kostenlose Bildschirmschoner und eine E-Gitarren-Ausstellung.

Harry ohne Sally

Homepages zu Kinofilmen gibt es wie Sand am Meer. Egal, ob Studios oder Fans die Seiten schreiben: Alle loben »ihren« Film in den höchsten Tönen. Doch fernab von Hollywood, tief in Austin/Texas, lebt Harry Jay Knowles. Er und seine freien Mitarbeiter berichten unter anderem von ersten Testvorführungen zukünftiger Möchtegern-Kassenschlager. So gab es hier die erste Rezension einer lauffähigen Titanic-Version, die ersten Monster-Bilder aus Starship Troopers oder ganz frisch die ersten abschreckenden Worte zu Species 2. Darüberhinaus schreibt Harry Filmkritiken, ohne handlungsentscheidende Details zu verraten – nie wieder müssen Sie zähneknirschend vorab lesen, wer am Ende des nervenzerfetzenden Drei-Stunden-Thrillers als Bösewicht gefaßt wird.

Pflichtlektüre für alle Kino-Fans: Im Ain't-it-cool-Forum tauschen sich die Filminsider aus.

Die Seiten präsentieren sich sachlich-nüchtern – passend zum Inhalt, denn »Wer mit wem?«-Tratsch muß bei Harry draußen bleiben. Sein Freund Glen kümmert sich um TV-News, Video, DVDs und Laserdisks, während Sie sich auf dem üblichen schwarzen Brett mit anderen Kinofans unterhalten können.

http://www.aint-it-cool-news.com

Leid und Freud

Ein Krimi im Internet? Oft denkt man schon bei ewig langen Übertragungszeiten an ein Komplott der US-Regierung. »The Shadow and the City« ist ein Projekt der kalifornischen Multimediaküche Dreamfab. In San Francisco treibt ein Serienmörder sein Unwesen. Ein abgerissener, schäbiger Polizist ist ihm schon seit Jahren auf den Fersen, konnte jedoch den Täter bislang noch nicht überführen. Sein Weg führt ihn nach Chinatown, wo der Killer nach seinen Berechnungen wieder zuschlagen wird. Mit dem installierten Shockwave-Flash-Plug-in folgen Sie dem Gesetzeshüter auf seiner Tour durch heruntergekommene Bars und die Hinterhöfe Chinatowns. Im EDTV nebenan gibt es ein paar







The Shadow and the City: Was mag den Ermittler in der Wäscherei erwarten? Agent Mulder hat indes andere Sorgen.

witzige Satire-Tiefschläge gegen Personen des öffentlichen Lebens. Aber Achtung: Ohne eine dicke Leitung zum Internet lassen Sie den Trenchcoat besser am Haken hängen.

http://www.edaily.com

Schöner schonen

Bildschirmschoner sind heutzutage reiner Selbstzweck. Auf modernen Monitoren kann sich schon lange kein Bild mehr einbrennen und damit immer alle anderen Darstellungen überlagern. Trotzdem verkaufen sich Schonprogramme noch immer wie warme Semmeln. Zum Nulltarif gibt es bei »Bildschirmschoner.de« hingegen 50 kostenlose Helfershelfer, die in Zeiten des süßen Nichtstuns alle Augen auf Ihren Monitor lenken wollen. Obwohl der Großteil der Programme für kommerzielle Produkte wirbt, hält sich die Werbepenetranz glücklicherweise in Grenzen. Fliegende Toaster finden Sie keine, dafür geben sich beispielsweise nacktbadende Mähdrescherfahrer oder berühmte Persönlichkeiten mit Milchbärten ein Stelldichein.

http://www.bildschirmschoner.de



3 aus 50: Jeder Bildschirmschoner wird genauestens auseinandergenommen. (Bildschirmschoner.de)

Please play loud!

Was haben Les Paul und Adolph Rickenbacher gemeinsam? Beide sind in Kennerkreisen hochgeschätzte Gitarrenbauer, die ihre Namen noch heute zahlreichen Sechssaitern leihen. Im Smithsonian Museum für amerikanische Geschichte in Washington ist noch bis Ende Oktober eine Ausstellung zur Historie der E-Gitarre zu Gast. Sie müssen sich nicht extra ins Flugzeug schwingen, um die Schätze der Musikgeschichte zu bestaunen: Im Internet klappt das genauso gut. Stöbern Sie auch außerhalb der Öffnungszeiten zwischen den Ausstellungsstücken umher – ein wahres Dorado für Nachwuchs-Van-Halens.

Fünf Unterabteilungen warten auf Ihren Besuch: In »Invention« erfahren Sie etwas über die Anfänge der E-Gitarre, »Commercial Success« zeichnet die noch heute andauernde Erfolgsgeschichte des Musikinstruments nach. Besonders schrille Stücke wie Princes Symbol-Zupfinstrument werden unter dem Punkt »Innovative Design« gewürdigt. Historische Exponate verbergen sich hinter »The Guitars«, während Wissensdurstige in »How Guitars Work« die Grundlagen der resonanzbasierten Schallerzeugung lernen. **(ra)**

http://www.si.edu/organiza/museums/nmah/lemel/guitars/



Fenders Stratocaster hatte unter anderem schon einen Auftritt in Miami Vice. (Geschichte der E-Gitarre)

Online-Update: F-22 Raptor

Der Tag des Raptors

Die Jet-Simulation »F-22 Raptor« hat ein beachtliches Internet-Eigenleben entwickelt. Wir haben uns im gut bevölkerten Online-Luftraum von NovaWorld umgesehen.



Gegen richtige Piloten erzielen BVR-Raketen, die schon aus 20 Meilen Entfernung losgelassen werden können, fast nur Zufallstreffer.

Ende letzten Jahres debütierte Novalogic mit seiner ersten Windows-95-Flugsimulation, und wie viele Konkurrenten suchten sich auch die kalifornischen Designer den neuen Stealth-Fighter F-22 aus. Mit 81 Punkten Spielspaß (siehe PC Player 1/98) mischen sie dabei in der Oberliga mit.

Parallel dazu startete der Online-Server NovaWorld, über den Sie neue, zusätzliche Angebote bekommen. Mitte April wurden dort nun einige Verbesserungen eingeführt: So können Sie mit einem Java-fähigen Browser schon vor dem eigentlichen Gefecht mit Piloten aus aller Welt chatten, außerdem wurden einige kleine Fehler beispielsweise an der Radarerfassung ausgebügelt. Weiterhin bleiben die Maschinen jetzt in den ersten 45 Sekunden unverwundbar. Dafür müssen Sie allerdings einen rund 5 MByte großen Download hinnehmen, dazu werden automatisch nötige Updates heruntergeladen.

Nun entscheiden Sie sich, ob Sie am Deathmatch mit maximal 64 Teilnehmern oder am »Raptor Air War« (R.A.W.) teilnehmen wollen, bei dem sich in einer Arena maximal 128 Jets tummeln. Bei letzterem geht es darum, einen Krieg zwischen zwei Parteien zu entscheiden, bei dem diejenigen verlieren, deren Flughäfen als erste komplett zerstört werden. Vor dem Start wählen Sie zwischen einer Bomber- oder Jägerkonfiguration, also zwischen einer Bewaffnung mit Sprengkörpern oder der vollen Zuladung an Luft-Luft-Raketen. Beim Kampf jeder gegen jeden erhalten alle neben der Bordkanone zwei Langstrecken-AMRAAMs und vier Sidewinder. Nach gewissen Zeitabständen werden die Abschußzähler hier wieder auf Null gesetzt. Richtige Dogfights sind eher selten, vielmehr sollten Sie üben, Raketen durch Ausweichen und dem Abwerfen von Täuschkörpern auszumanövrieren. Dies ist bei aus großer Entfernung abgefeuerten AMRAAMs recht einfach. Falls Ihnen aber jemand von hinten aus zwei Meilen Abstand drei Sidewinder auf den Hals schickt, helfen nur noch wilde Bewegungen, Düppel und Tiefflug. Im Deathmatch können Sie übrigens Staffeln bilden, ihnen einen Namen geben und diese per Paßwort absichern.

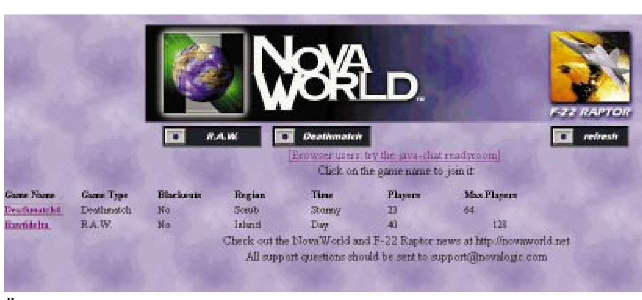


Vor uns fliegen zwei potentielle Ziele: Im Deathmatch ist jeder Freiwild.

Wie logge ich mich ein?

Nach der Installation des eigentlichen Spiels kopieren Sie die NovaWorld-Software auf Ihre Festplatte. Sobald Sie eine aktive Internetverbindung haben, befördert ein Klick auf den Multiplayer-Schalter Sie auf die Startseite **http://www.novaworld.com**; Raptor-Flieger brauchen hier keine Kennung oder ein Paßwort. Neben den Gebühren fürs Telefon und den Internet-Zugang muß nichts bezahlt werden.

Technisch traten in der Testphase nur geringe Probleme auf, zu allen möglichen Tages- und Nachtzeiten gab es auch bei vielen Mitspielern keinen auffälligen Lag. Das von »Air Warrior« bekannte »Warpen«, also das Springen von Flugzeugen aufgrund kurzfristig ausfallender Verbindung, konnten wir nicht beobachten. Der Server gleicht ein temporäres Ausbleiben des Anschluß recht gut aus. Die Auswahl an Mitspielern gibt keinen Grund zur Klage. Im Vergleich zu Air Warrior sind nicht ganz so viele Netzflieger in den Arenen, aber zumindest im Deathmatch finden Sie immer einige Piloten online. **(mash)**



Über die NovaWorld-Seite können Sie, von den Provider-Gebühren abgesehen, kostenlos in der Luft herumtollen.



Der alte Fritz

Ich habe ein Problem mit der ISDN-Karte Teledat 150 von der Telekom. Wie kann ich sie so konfigurieren, daß ich zum Beispiel »Diablo« über das Internet spielen kann? Wenn ich in das Modem-Menü in der Systemsteuerung gehe, finde ich keinen geeigneten Treiber. Zwar ist die Karte identisch mit der Fritz-Card von AVM, doch auch dafür gibt es keinen Eintrag.
(Werner Hermes)

Grundsätzlich raten wir bei solchen Konfigurationsproblemen dazu, zuallererst das Support-Angebot des Herstellers abzugrasen. Schließlich haben Sie ja etliche Mark für Hard- und Software und damit im Optimalfall auch für eine lückenlose Kundenbetreuung hingeblättert. Hersteller AVM bietet unter anderem auf seiner Homepage eine Sammlung aktueller Treiber an (http://www.avm.de/deutsch/download.htm). Wenn die Fritz-Karte tatsächlich hundertprozentig mit der Teledat 150 identisch ist, laden Sie einfach den entsprechenden Treiber herunter. Dann können Sie diesen in Windows 95 unter dem Systemsteuerungs-Unterpunkt »Modem« installieren. Anschließend lassen Sie sich über das DFÜ-Netzwerk mit Ihrem Provider verbinden. Einer Partie Diablo im battle.net steht nun nichts mehr im Wege.

Download in Not

Ich möchte mich an dieser Stelle einmal über die Internet-Verbindungen beschweren! Ich wollte den in PC Player 3/98 erwähnten Real Player kostenlos herunterladen. Nachdem die Verbindung zum dritten Mal hintereinander zusammengebrochen ist, weiß ich keinen Rat mehr: Was kann ich tun, damit die Verbindung stabil bleibt? Es schmerzt sehr, wenn der Download einer MByte-großen Datei kurz vor dem Ziel stoppt. ***(Dr. Adalbert Liener)***

Ein abgebrochener Download kann eine Fülle von Gründen haben: Die Qualität der Telefonverbindung (ISDN oder rauschige Analog-Leitung), die Tageszeit (ruhiger Tag oder muntere Nacht) oder der Server (verfügbar oder überlastet) sind nur drei der Faktoren. Selbst, wenn Sie also morgens über eine ISDN-Leitung einen deutschen Server anwählen, ist noch nicht gewährleistet, daß alles an einem Rutsch übertragen wird. Wenn Sie CompuServe-Mitglied sind oder viele Daten über FTP herunterladen, gibt es einen kleinen Trost bei plötzlichem Verbindungsabbruch: Der Online-Dienst beherrscht das Fortsetzen einmal begonnener Downloads. So können Sie einen Zehn-MByte-Brocken in fünf handlichen Häppchen à zwei MByte abspeichern. FTP-Benutzern empfehlen wir das Programm CuteFTP (http://www.cuteftp.com). Damit lassen sich Downloads ebenfalls in kleine Häppchen aufteilen und automatisch durchführen, die eigenen Webseiten aktualisieren und vieles mehr. Nach 30 Tagen sollten Sie die Shareware für rund 30 Dollar registrieren.

Der Flug des Navigators

Ich habe Schwierigkeiten mit dem Netscape Navigator 4.03. Immer, wenn ich eine Seite aufrufe, dauert es sehr lange, bis die Verbindung zu dieser Seite hergestellt wird. Ich habe die verschiedensten Einstellungen und Provider ausprobiert, doch es ändert sich nichts. Außerdem stürzt der Navigator regelmäßig mit der Meldung »Fehler in Datei KERNEL32. VXD« ab. ***(Holger Carnielo)***

Wir nutzen in der Redaktion unter anderem die Version 4.03 des Navigators, doch die beschriebenen Probleme sind bislang noch nicht aufgetaucht. Die Fehlermeldung deutet auf ein tieferliegendes Problem hin. Bevor Sie sich an den Netscape-Support (http://help.netscape.com) wenden, versuchen Sie folgendes: Sichern Sie Ihre Bookmark-Datei, die Sie im Profil-Verzeichnis (im Netscape-Verzeichnis im Unterordner »Users«) finden. Anschließend installieren Sie Windows 95 neu über Ihr bestehendes System - Gruppen und Verknüpfungen bleiben ohne Datenverlust erhalten. Wenn Sie gefragt werden, ob neuere Dateien von älteren überschrieben werden sollen, antworten Sie stets mit »Ja«. Anschließend installieren Sie den Netscape Navigator erneut. Taucht der Fehler jetzt immer noch auf, schauen Sie am besten auf dem oben erwähnten Server vorbei.

Baby, light my Proxy

Ich habe einen Uni-Internetanschluß und benutze einen Proxy-Server. Wenn ich Novaworld starte, kann das Programm die Startseite von Novaworld mit einer Liste aller verfügbaren Spiele nicht aufrufen. Läßt sich da irgendwie Abhilfe schaffen?
(Hans-Hermann Dickhuth)

Ihr Proxy-Server blockiert höchstwahrscheinlich den Zugang zu dieser Seite. Wenn Sie nicht selbst Administratorrechte für Ihren Internetanschluß besitzen, müssen Sie den dafür zuständigen Netzwerker darum bitten, Ihnen einen Port für das Spielen über die Uni-Standleitung freizuschalten. Auch der PC-Player-eigene Proxy-Server läßt erst nach entsprechenden Änderungen Signale von CompuServe, AOL oder eben Spielen wie »Ultima Online« durch.

Das Modem pfeift aus dem letzten Loch, der Browser braust nicht mehr? Wir beantworten die interessantesten Online-Fragen in jeder Ausgabe. Schreiben Sie an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik-Treff online
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail:
ttoPCP@aol.com

Achtung: Detailfragen zu einzelnen Modemtypen oder ISDN-Karten können wir leider nicht beantworten. Wenden Sie sich dazu am besten an den Hersteller. Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeit- und Personalgründen nicht alle Fragen persönlich beantworten können.



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE



CHEFREDAKTEUR
Heinrich Lenhardt (hl)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr, ltd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps), Martin Schnelle (mash), Thomas Werner (tw)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Henrik Fisch (hf), Markus Krichel, Volker Schütz (vs), Monika Stoschek (ms)

CD-ROM-REDAKTION
Thomas Köglmayr

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Barbara Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL: Artwork: Westwood/Virgin; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Natalie Regnault, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro Eschwege, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

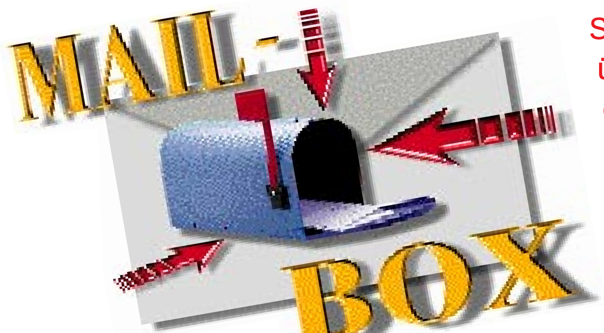
VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
DM 202,80 (PC Player Super Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
DM 174,– (PC Player Super Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
DM 226,80 (PC Player Super Plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player Plus); ÖS 1596,– (PC Player Super Plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus); sFr 202,80 (PC Player Plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Für zu leicht befunden?

Ich bin seit der ersten Ausgabe ein begeisterter Leser und war bisher immer mit den Wertungen einverstanden. Allerdings bin auch ich der Meinung, daß »Wing Commander Prophecy« gemessen an seinem Schwierigkeitsgrad zu gut bewertet worden ist. Natürlich beginnen die meisten Spieler im leichtesten Schwierigkeitsgrad, aber auch die anderen sind für die recht lineare Story zu einfach. Ich habe für den simpelsten und den nächsthöheren Schwierigkeitsgrad knapp eine Woche gebraucht. Das beschränkt sich nicht nur auf Prophecy. Auch viele andere Spiele sind für Profis zu einfach. Als Beispiel fallen mir »Croc«, »Pandemonium«, »Oddworld: Abe's Oddysee« oder »Turok« ein. Für die ersten beiden benötigte ich gerade einmal drei Tage, und die anderen waren in knapp einer Woche durchgespielt. Dafür, daß ich für jedes der Spiele knapp 80 Mark auf den Tisch legen mußte, hat sich der Kauf nicht besonders gelohnt.

(René Balve)

Sicher ist ein echter Experte mit einer Anfänger-Einstellung unterfordert, doch warum wählt ein Vollprofi nicht von Anfang an den härtesten Spielmodus? Michael Schumacher setzt sich ja auch nicht mehr in eine Seifenkiste. Die Zeit, die man zum Durchspielen benötigt, ist sowieso Definitionssache: Wenn sich jemand von früh bis spät in ein Adventure vergräbt, ist er damit sicher schneller fertig als jemand, der sich nur abends für eine Stunde daran setzt. Ein Film auf Video ist mit rund 30 Mark etwa halb so teuer wie ein Spiel, ist kein Stück interaktiv (wenn man die Fernbedienung des Videorekorders außen vor läßt) und nach zwei Stunden vorbei.



Ultima Online: Macht das Spiel wirklich keinen Spaß?

Ultima Offline

Aufgrund Eures Tests nenne ich seit fast einer Woche »Ultima Online« mein eigen. Das Geld hätte ich mir sparen können, denn das Spiel ist doch wohl hundertprozentiger Mist:

- Die Grafik hat sich nicht nennenswert zu Ultima 8 verändert;
- Die Ruckeleien durch die Übertragungsverzögerung sind mehr als bescheiden;
- Schon beim Anmelden des ersten Accounts rauschen viele Online-Minuten auf das Telekom-Konto;
- Man kann nur einen Monat umsonst spielen, danach darf man praktisch von vorne beginnen; alternativ könnte man monatlich rund zehn Dollar zahlen.

Fazit: Wenn ich dieses Spiel richtig genießen will, muß ich mir entweder eine Standleitung legen lassen oder nur nachts spielen, und auch das nur für ein paar Stunden. Ich persönlich lege Ultima Online auf meinem Schrott-Stapel ab.

(Robert Breßler)

Die Ultima-Online-Fraktion in der Redaktion wundert sich: Das Spiel macht uns soviel Spaß, daß wir die 10 Dollar monatlich mit Freuden zahlen. Sicherlich ruckelt es hin und wieder, doch das ist bei allen Online-Spielen so. Selbst bei reinen Text-Chats kommt es manchmal zu Hängern. Wäre die Grafik noch opulenter, fielen diese noch vehementer aus. Und daß Online-Spiele durch die Telefongebühren mehr Folgekosten verursachen als ein normales Spiel, sollte hinlänglich bekannt sein.

MPEG und CD-Collector

Ich begrüße die Einführung der MPEG-Videos und bin für einen gänzlichen Verzicht auf die krieseligen AVI-Filme. Selbst mein oller K5-PR133 mit Mystique hat für MPEG genug Power, Leser mit noch winzigeren Systemen werden wohl sowieso keine Freude mit den aktuellen Spielen haben. Auch die Aufteilung des Heftes in verschiedene Sparten ist eine gute Orientierungshilfe. Die Tips und Lösungen im Extra-Heft sind auch eine feine Sache. Macht weiter so! Und: Bitte legt einer Eurer nächsten Ausgaben einen CD-Collector bei! Dieser ist superpraktisch und bestimmt nicht soo teuer! Also macht Eurem Management Dampf! Der Collector sollte jedes Jahr dabei sein und kann ja weiterhin durch aufgedruckte Werbung mitfinanziert werden. **(Andreas Neumann)**

Seit unserem Aufruf im vorletzten Heft flattern die Collector-Bitten nur so in unser Postfach. Mal sehen, was unser Boß zu den gesammelten E-Mails und Briefen sagt ...

Keine Lobeshymnen

Achtung! Dies ist keine der vielen Lobeshymnen an PC Player, sondern eine der wenigen saftigen Kritiken – oder verschwinden die meisten davon unveröffentlicht im Papierkorb der Redaktion? Naja, jedenfalls war ich lange Jahre ein großer Fan und Käufer Eures Blattes, doch im letzten Jahr (präziser: nach dem Weggehen einiger liebgewonnener Mitarbeiter, die PC-Player geprägt und aufgebaut haben), verschwanden die meisten Exemplare eurer Zeitung nur einmal kurz durchgeblättert im Schrank. Mit durchschnittlich zwei neuen Gesichtern und einem Gesicht weniger auf der ersten Seite wurde PC Player zunehmends uneinheitlicher und unprofessioneller, nicht zuletzt auch dadurch, daß das durchschnittliche Alter



der neuen Redakteure auf 20 Jahre sank. Mal im Ernst: Nichts gegen Philipp Schneider oder Volker Schütz, aber gibt es nicht genug erfahrene und gut ausgebildete Journalisten in der Computerbranche? Kurzum, Euch fehlt eine gehörige Portion Professionalität und Einheitlichkeit. Trotzdem, nach all den Veränderungen und Umschwüngen, die Euer Blatt in letzter Zeit erdulden mußte, hoffe ich, daß Ihr Euch bald wieder erholt. Back to the Roots!

(Andreas Buttinger)

Wir lesen jeden Brief an die Redaktion und kehren kritische Stimmen keineswegs unter den Teppich. Die Redakteurs-Fluktuation hat ein Ende: Seit rund einem halben Jahr ist die PC-Player-Mannschaft personell unverändert, wir haben ab dieser Ausgabe mit Thomas Werner sogar einen weiteren Alt-Redakteur ins Team zurückgeholt. Ein Blick auf die Personality-Seite klärt die Altersfrage: Bis auf zwei Redakteure kratzen alle an der 30er-Schallmauer oder haben sie sogar schon seit ein paar Jährchen durchbrochen. Da können ein paar Spritzer junges Blut nicht schaden. Im übrigen konnten wir bislang noch keinen allgemeingültigen Zusammenhang zwischen Alter und Professionalität eines Menschen feststellen.

3D-Debatte

Nach mehrmaligem Durchlesen von Thilo Fromms Brief in Ausgabe 4/98 frage ich mich, ob er überhaupt eine Karte mit 3Dfx- oder Riva-Chipsatz besitzt. Neben einem 3Dfx-Beschleuniger besitze ich auch eine Elsa Victory Erazor mit Riva-Chips. Nach ausgiebigen Tests spiele ich Direct3D-Spiele nur noch mit der guten alten Voodoo-Karte. Woran liegt das? Die »ziemlich betagte Karte« ermöglicht auch in kleineren Systemen sehr gute Frameraten, besitzt ausgereifte Treiber und die bessere Bildqualität. Zwar bringt eine Riva-Karte auf einem Pentium-II-System hervorragende Frameraten, doch wieviele von uns können sich schon so etwas leisten?
Herr Fromm schreibt auch, daß der »doch ziemlich umstrittene« Voodoo-2-Chipsatz von PC Player hochgepusht werde. Das ist höchster Schwachsinn. Herrn Köglmayrs Aussage: »Für die Monster und damit für die Voodoo 2 spricht der höhere Gesamtdurchsatz ...« kann ich nur vollkommen zustimmen. Das bestätigt unter anderem auch die renommierte »Tom's Hardware Homepage« (http://sysdoc.pair.com/): Die Voodoo 2 ist mindestens doppelt so schnell wie eine Riva-Karte – und das in einer Auflösung von 800 mal 600 Punkten. Mein Rat an Herrn Fromm und alle Zweifler: Kaufen Sie sich eine Voodoo-, besser gleich eine Voodoo-2-Karte und überzeugen Sie sich selbst. An dieser Stelle mein Dank an die PC-Player-Redaktion, die mich vor über einem Jahr dazu bewegt hat, mir einen Voodoo-Beschleuniger zuzulegen.

(Tan Yee Karn)

Wir freuen uns, wenn wir mit unseren Testempfehlungen zu einem erhöhten Spielvergnügen beitragen können.

Klammer statt Klebung?

Als Abonnent der Plus-Ausgabe freue ich mich über die monatliche CD und trauere keinem Pfennig hinterher, den ich in diesen Luxus gesteckt habe. Allerdings ist mir das Layout des PC-Player-Plus-Covers seit der Ausgabe 12/97 ein großer Dorn im Auge. Beim Klammersystem war es kein Thema, die äußerste Seite abzutrennen, bei der Klebebindung trägt der Heftrücken dadurch arge Schäden davon. Ich möchte keine Zeitschrift kaufen, die ihr eigentliches Titelbild auf ein Drittel der Seite verkleinert, um auf dem verbleibenden Platz in fetten Lettern für die acht Demos zu werben, die auf der Plus-CD enthalten sind. Wäre es nicht möglich, eine Art Umschlag um das Heft herumzulegen und es einzuschweißen?
Eine weiterer Kritikpunkt: Meine PC-Player-Sammlung umfaßt inzwischen über zwei Jahrgänge, und ich habe den Datenplayer früher dazu benutzt, um herauszufinden, in welcher Ausgabe ein Cheat zu einem bestimmten Spiel zu lesen ist. Nur: Diese Option ist im Datenplayer '98 offensichtlich nicht mehr vorhanden.

(Christian Faby)

Der kleine Chirurg hilft: Nehmen Sie ein scharfes Messer oder eine Schere zur Hand und setzen Sie die Klinge an der Innenkante der CD-Flappe an. Ein kleiner Schnitt, und schon strahlt Ihnen das Titelbild in voller Größe entgegen. Die Cheat-Angaben im Datenplayer '98 sind in Arbeit – das Programm wird Stück für Stück erweitert und auf den neuesten Stand gebracht. Wertungs- und Meinungskästen gab es beispielsweise im alten Datenplayer nicht.

Leserinnen oder LeserInnen?

Mit seiner Läster-Kolumne in Heft 4/98 hat Heinrich Lenhardt den Nagel auf den Kopf getroffen. Doch mit Euren »redaktionsinternen Schreibvereinbarungen« scheint es auch nicht weit her zu sein. Denn was muß ich auf Seite 110 als Bildunterschrift lesen? »Alle acht KämpferInnen stellen sich ... vor.« Erst wettert Heinrich über die Großbuchstaben mittendrin und ein paar Seiten weiter läßt Udo Hoffmann KämpferInnen auf die Leser (und ich meine damit auch den weiblichen Teil der Leserinnen unter den Frauen) los. Autsch! Nun kann man darüber streiten, ob es denn nötig ist, bei allen Gruppenbezeichnungen noch die weibliche Form dazuzupacken – ich halte das für überflüssig. Aber wenn es denn doch sein muß, dann ist die Lösung mit dem großen I die bescheuertste.

(Kaus Weid)

Eine mögliche Erklärung wäre, daß Udo sich noch an seine nicht allzu lang zurückliegende Uni-Zeit stark in der StudentInnenvertretung engagiert hat und das noch heute Auswirkungen auf seine Schreibe hat. Eine andere wäre, daß das große I einfach den wachsamen Augen der Gegenleser entkommen ist. **(ra)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist
»leserPCP@aol.com«
(ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 335 555	24–Std.–Service	www.acclaimnation.com
Activision	siehe Bomico	–	www.activision.com
Adventure Soft	siehe Bomico	–	–
Ascaron	05241 966 933	Mo–Fr 14–17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 54 323	Mo–Fr 10–12, 13–18 Sa 10–18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 16 25 640	Mo–Do 9–12:30, 13:30–17 Uhr, Fr 9–12:30, 13:30–15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 965 110	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.funsoft–online.com
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Sierra	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 45 08 888	Mo–Do 15–19, Fr 15:30–19:30 Uhr	www.bluebyte.de
BMG	0180 53 04 525	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.bmginteractive.de
Bomico	06103 334 444	Mo–Fr 15–19 Uhr	www.bomico.de
Broderbund	0180 23 54 549	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Creative Labs	089 95 79 081	Mo–Fr 9–17:30 Uhr	www.creaf.com
Cryo	05241 953 539	Mo–Fr 18–20, Sa+So 14–16 Uhr	www.cryomaxupport.de
Disney Interactive	069 66 568 555	Mo–Fr 9–18, Sa 13–18 Uhr	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	–	–
Eidos Interactive	0180 52 23 124	Mo–Fr 11–13, 14–18, Sa+So 14–16 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	02408 940 555	Mo–Fr 9:30 –17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	089 85 795-120	Mo–Fr 9 –13 Uhr	empire.co.uk
Europress	siehe Bomico	–	www.europress.co.uk
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.softgold.com
Gametek	02131 600 456	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo–Fr 9–16 Uhr	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	siehe Bomico	–	http://gi.grolier.com
GT Interactive	040 27 855 306	Mo–Do 15–18 Uhr	www.gtinteractive.com
Hasbro Interactive	–	–	HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 47 01 520	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	–	–
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo–Fr 11–13 Uhr	www.interact–europe.de
Infogrames	0221 45 43 106	Mo–Fr 15–18 Uhr	www.infogrames.com
Interactive Magic	01805 221 126 (DM 0,48/min)	Mo–Fr 18–20, Sa+So 14–16 Uhr	www.imagicgames.com
Interplay	0211 52 33 222	24–Std.–Service	www.interplay.com
Interplay (ältere Spiele)	siehe Bomico	–	–
IONA	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Konami	069 950 812 88	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.konami.com
Linel	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo–Do 17–19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Di, Do 15–18 Uhr	–
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Microprose	01805 25 25 65	Mo–Fr 14–17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft	089 31 761 810	Mo–Fr 8:30–17 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 199	Mo–Fr 8–18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Navigo	089 230 87 110	Mo–Fr 13–18 Uhr	www.navigo.de
Neo	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo–Fr 10–16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Bomico	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	–	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	–	www.playmatestoys.com
Psygnosis	01805 214 433	Mo–Fr 9–19 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sierra/Coktel	06103 994 040	Mo–Fr 9–19 Uhr	www.sierra.de
Sir–Tech	siehe Virgin	–	www.sir–tech.com
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	05241 986010	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Bomico	–	–
TerraTec	02157 817 914	Mo–Fr 13–20 Uhr	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	–	www.trimarkint.com (?)
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo–Fr 9–17 Uhr	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	–	www.velocitygames.com (?)
Viacom New Media	0130 820 115	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 391 01 300	Mo–Do 15–20 Uhr	www.vie.com
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	–	www.vsv.com
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 7–22 Uhr	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	–	www.netcatalogs.com:8210/cdrom_Home.html (?)



WELTMEISTERLICHE WALLUNGEN

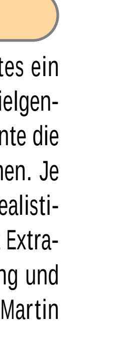
Brunftzeit für Fußball-Verrückte: 32 Nationalmannschaften pilgern nach Frankreich, um in einem langen, Schweiß- und Einschaltquoten-treibenden Turnier das beste Team auf Erden zu ermitteln. Alle vier Jahre findet eine solche Weltmeisterschaft statt, was nicht nur die besten Balltreter der Welt mobilisiert. Auch die programmierende Zunft ist im WM-Fieber und flankt neue Sportsimulationen im Eiltempo in den Strafraum des örtlichen Softwareladens. Die Software-Schiedsrichter von PC Player bewahren Sie vor Fehlkäufen: Heinrich »Nie wieder 2. Liga« Lenhardt vergleicht im Fußball-Special die wichtigsten PC-Kicks aus Gegenwart und Vergangenheit.



NEUE NETTIGKEITEN

Mit »Have a N.I.C.E. Day« gelang Magic Bytes ein Achtungserfolg im hart umkämpften Rennspielgenre. Aufgrund zahlreicher Verbesserungen könnte die brandneue Fortsetzung ernsthaft Spaß machen. Je nach Vorliebe spielen Sie das Programm als realistische Rennsimulation oder Arcade-Rennen mit Extrawaffen. 24 Rennstrecken, 3Dfx-Unterstützung und witzige Autos wie James Bonds alter Aston Martin DB5 sollen **N.I.C.E. 2** auszeichnen.





7/98



WIR MACHEN DEN WEG FREI

Für Liebeskummer ist unser Philip Schneider nicht zuständig, aber im Lösen von Spielesteckbleib-Sorgen können Sie vertrauensvoll seinem weisen Rat folgen. Nächsten Monat füllt er wieder den **Player's Guide**, das »Heft im Heft« von PC Player, das sich speziell für Tips und Tricks widmet. Neben neuen, knackigen Cheat-Codes zu aktuellen PC-Spielen erwarten Sie ausführliche Tips zu beiden Battlezone-Kampagnen und eine Komplettlösung der Zusatz-CD für Hexen 2.

GROSSE FREIHEIT

Was wurde eigentlich aus den »Descent«-Machern? Das Programmierteam Parallax Software hat sich nicht zum Tomatenzüchten aufs Altenteil zurückgezogen, sondern bastelte in den letzten Jahren an seinem neuesten 3D-Weltraumknaller. **Descent: FreeSpace** dürfte nächsten Monat unseren Testteil zieren. Alle Joystick-Commander, aufgepaßt: Bis zu zwölf Wingmen kommandieren Sie an Ihrer Seite durch die deftigen Weltraumschlachten.

SCHÖNER EROBERN MIT SUPER PLUS

Warum sollten Sie nächsten Monat ein paar Extramark hinlegen, um die PC Player Super Plus zu erstehen? Ganz einfach: Auf einer zweiten CD-ROM präsentieren wir Ihnen die Vollversion des rundenbasierten Strategiespiels Fallen Haven von Interactive Magic. Das Programm bietet eine fesselnde Mixtur aus wirtschaftlichen und taktischen Elementen. Mit seiner intuitiven Steuerung sowie dem an taktischen Finessen reichen Spielverlauf ist es sowohl für Einsteiger als auch für erfahrene Strategen geeignet. Innerhalb der beiden groß angelegten Kampagnen produzieren Sie in den insgesamt 21 Provinzen futuristische Panzer, Söldner und Fluggeräte.



* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.



Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.



Finale classic

Beim Aufräumen stöberte Carsten Pontow aus Linz diesen Brief auf. Wundern Sie sich nicht: Vor neun Jahren wurden die »Ultima«-Titel noch von Microprose vertrieben.

Wie der Nachfolger von Ultima heißt? Ganz klar, Ultima 3!

Königin der Herzen

Ein wirklich ausgefallenes Angebot kommt aus Florida: Inet Industries wollen uns für 20 Dollar einen 1:1-Nachdruck von Lady Dianas Führerschein verkaufen. »Ihr tragischer Tod hat uns alle mit dem Wunsch zurückgelassen, sie mit einem besonderen Stück in Erinnerung zu behalten.« Oh Freude: »In Kunststoff eingeschweißt, hält die Replik jahrelang«, und nichts bleibt dem wahren Sammler verborgen: »Dianas Größe, Gewicht, Geburtsdatum, Haar- und Augenfarbe, Palastadresse und Farbfoto.« Für 40 Mark ein echtes Schnäppchen. Nicht minder schrill ist ein Diana-Makrovirus, der an jedem 31. eines Monats zuschlägt: Er öffnet ein Fenster mit dem Text des Elton-John-Schmachtfetzens »Goodbye England's Rose«.

@}-`-,-- Lady Di Tribute by Kid Chaos [SLAM] @}-`-,--

@}-`-,-- Goodbye England's rose;
@}-`-,-- may you ever grow in our hearts.
@}-`-,-- You were the grace that placed itself
@}-`-,-- where lives were torn apart
@}-`-,-- You called out to our country,
@}-`-,-- and you whispered to those in pain.
@}-`-,-- Now you belong to heaven,
@}-`-,-- and the stars spell out your name.

@}-`-,-- And it sems to me you lived your life
@}-`-,-- like a candle in the wind;
@}-`-,-- never fading with the sunset
@}-`-,-- when the rain set in
@}-`-,-- And your footsteps will always fall here,
@}-`-,-- along England's greenest hills;
@}-`-,-- your candle's burned out Long before
@}-`-,-- your legend ever will

In memory of Diana Spencer (1961-

Achtung, Gefühlsdusel-Gefahr: Zum Glück läßt der Lady-Di-Virus die Soundkarte in Ruhe ...

Kuschel-Screen

Den Begriff »Bildschirmschoner« hat die Wolf Trade Group aus Prichsenstadt wohl etwas zu wörtlich genommen. Ob als Schaf, Elch, Kuh oder Löwe verkleidet – Ihren Bildschirm erkennen Sie so schnell nicht wieder. Ab sofort kann Ihre Katze den Monitor als Kratzbaum benutzen, der Hund des Hauses knurrt ergrimmt über den vermeintlichen Rivalen auf dem Schreibtisch. Ob die flauschigen Umhüllungen auch als kuschelig-warme Wintermützen eingesetzt werden können, klären wir nach dem nächsten Kälteeinbruch. **(ra)**



Die Monimals kommen – zu den Vollkörperumhüllungen gibt es einen kostenlosen »echten« Bildschirmschoner.

DIE ÜBERSETZUNG DES MONATS

Duke Köglmayr ließ vor Lachen die Axt fallen: Die Readme-Datei in der Beta-Version von »Spec Ops« übertrifft in ihrer Formulierungskunst alles, was wir seit langem gelesen haben. Hier ein paar besonders wilde Ausschnitte:

Dank für demoing/buying unser Spiel. Über zwei Jahre von Entwurf und Entwicklung gingen ins das Machen von SPEC OPS. Haben Sie Spaß, der es spielt! SPEC OPS wird entworfen, eine Folge von Titeln zu sein, die gegründet wurde, auf Besonderen Bedienungen-Einheiten aus aller Welt-SAS, Delta, GSG9, Marine Versiegelungen, und so weiter erzählen Sie wir, wie Sie das Spiel das mochten, was Sie danach sehen möchten!

UNAUTORISIERTE FORTPFLANZUNG OR VERTEILUNG DIESES PROGRAMMS, OR IRGENDEIN TEIL DAVON, Sie IN STRENGEN ZIVILEN UND KRIMINELLEN STRAFEN resultieren, UND wird ZU verfolgt werden DAS MAXIMALES AUSMAß MÖGLICH UNTER DEM GESETZ.

Wenn Sie einen Steuerknüppel in Ihre Maschine verstopfen lassen, müssen Sie es ausstöpseln und läßt wieder Ihre Maschine an vor dem Spielen des Spieles. Die Tastatur-Führungen werden nicht arbeiten wenn Sie lassen einen Steuerknüppel in verstopfen.

VERTRÄGLICHKEIT – Empfahl:
☛ 60 MB Free harter Antrieb-Raum
☛ DirectX vereinbarer Klang und Video-Karte
Das Spiel mag ohne eine gesunde Karte anschließen, aber es wird richtig nicht laufen.

